CONSOLES +
100% CONSOLES, 100% J[illegible]X, 100% PUR
CONSOLES +

L'ÉVÉNEMENT !

ZELDA 2 (N64)

LES PREMIERS ÉCRANS

REPORTAGE EXCLUSIF

SQUARESOFT

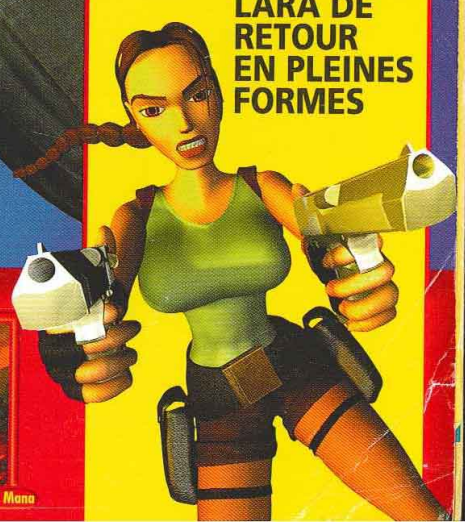
CHRONOS,
VAGRANT STORY,
DEWPRISM

SOULCALIBUR (DC)

+ FORT QUE L'ARCADE, + FORT QUE TOUT !

TOMB RAIDER 4

LARA DE RETOUR EN PLEINES FORMES



+ DE TESTS

- ISS 2 (N64)
- X-FILES (PS)
- SOUL REAVER (PS)
- WIPEOUT 3 (PS)

Jade Cocoon

Legend of Mana

N° 92 SEPTEMBRE 1999. 35 F. BELGIQUE: 255 FB. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1090 PTAS. MAROC: 66 DH. ITALIE: 10 500 L. CANADA: 10 $. ISSN 1162-8669

T 6745 - 92 - 35,00 F

Si Ed avoir peur bleue ...

NINTENDO 64

GAME BOY COLOR

DVD ROM

CD-ROM PC

Ubi Soft

© 1999 Ubi Soft Entertainment - 28, rue Armand Carrel 93108 Montreuil sous bois.
Nintendo, Nintendo 64, the 3D logo, ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo Co.
Société des produits Nestlé S.A., Vevey, Suisse. Propriétaire des marques. Crunch™ is a trademark of Nestlé Ltd.

PKCB

Super Ed voir rouge !

AAAAh, Tonic Trouble arrive fin Septembre !!!

Tonic Trouble : deux en un, du concentré de délire sur PC et N64

http://www.tonictrouble.com

Europe 2

TONIC TROUBLE

PETER LES PLOMBS, C'EST SI BON

Nestlé CRUNCH

PKCB

SOMMAIRE

EN SEPTEMBRE, RANGE TA CHAMBRE

PREVIEWS

ARMORINES	NINTENDO 64	58
BANGAIO	NINTENDO 64	42
BIO HAZARD 3	PLAYSTATION	16
BLEEM !	PC	58
BLUE STINGER	DREAMCAST	90
BREATH OF FIRE 4	PLAYSTATION	40
BUG'S LIFE	NINTENDO 64	91
CAPCOM VS SNK	NEO GEO POCKET COLOR	46
CHRONOS CROSS (CHRONO TRIGGER 2)	PLAYSTATION	30
CRASH TEAM RACING	PLAYSTATION	86
DESTREGA	PLAYSTATION	69
DEWPRISM	PLAYSTATION	34
GTA 2	PLAYSTATION	76
HYBRID HEAVEN	NINTENDO 64	60
HYDRO THUNDER	DREAMCAST	62
ISS PRO EVOLUTION	PLAYSTATION	50
KESSEN	PLAYSTATION 2	22
KIKAIO	DREAMCAST	44
LE MONDE DES BLEUS	PLAYSTATION	76
MIDNIGHT GT	DREAMCAST	66
MISSION : IMPOSSIBLE	PLAYSTATION	64
NBA BASKETBALL 2000	PLAYSTATION	92
NHL CHAMPIONSHIP 2000	PLAYSTATION	92
PAC MAN	NEO GEO POCKET COLOR	46
QUAKE 2	PLAYSTATION	90
READY TO RUMBLE	DREAMCAST	69
ROADSTERS 99	NINTENDO 64/PLAYSTATION	74
ROCKMAN DASH 2	PLAYSTATION	26
ROCKMAN	PLAYSTATION	28
SHEEP	PLAYSTATION	70
SOUL FIGHTER	DREAMCAST	61
SPYRO 2	PLAYSTATION	84
STAR GLADIATOR	DREAMCAST	18
STAR TREK RED SQUADRON	PLAYSTATION	90
STRIDER HIRYU 2	ARCADE	24
TARZAN	GAMEBOY COLOR	91
TARZAN	PLAYSTATION	70
TETRIS MAGICAL CHALLENGE	NINTENDO 64	91
TINY TANK	PLAYSTATION	52
TOMB RAIDER 4	PLAYSTATION	80
TONY HAWK'S PRO SKATTER	PLAYSTATION	92
TOY COMMANDER	DREAMCAST	60
TOY STORY 2	NINTENDO 64/PLAYSTATION	91
TRICK STYLE	DREAMCAST	61
TUROK RAGE WARS	NINTENDO 64	66
UEFA STRIKER	PLAYSTATION	72
UM JAMMER LAMMY	PLAYSTATION	62
VAGRANT STORY	PLAYSTATION	36
VIGILANT 8 SECOND OFFENSE	DC/N64/PS	93
VIRTUA STRIKER 2000	ARCADE	12
WU-TANG : TASTE THE PAIN	PLAYSTATION	93
X-MEN	PLAYSTATION	93
ZELDA 2	NINTENDO 64	20

TESTS

En noir, les Mégahits.
En jaune, les Consoles+ d'or.

AIR FORCE DELTA	DREAMCAST	130
DUKE NUKEM : TIME TO KILL	NINTENDO 64	134
FLYING DRAGON	NINTENDO 64	146
FRAME GRIDE	DREAMCAST	144
G-POLICE 2	PLAYSTATION	106
JADE COCOON	PLAYSTATION	142
J-LEAGUE 1999	NINTENDO 64	112
LEGEND OF MANA	PLAYSTATION	126
LODE RUNNER 3D	NINTENDO 64	101
MILO'S ASTRO LANES	NINTENDO 64	148
MONACO GP RACING SIMULATION 2	NINTENDO 64	124
OGRE BATTLE 3	NINTENDO 64	138
POINT BLANK 2	PLAYSTATION	137
SHADOWGATE 64	NINTENDO 64	118
SHADOWMAN	NINTENDO 64	108
SOUL REAVER	PLAYSTATION	102
SOULCALIBUR	DREAMCAST	96
SPEED FREAKS	PLAYSTATION	140
THE X-FILES	PLAYSTATION	120
WIPEOUT 3	PLAYSTATION	114
WWF ATTITUDE	PLAYSTATION	123

SOULCALIBUR

La Dreamcast se dote tout simplement du meilleur jeu de baston au monde. Même l'arcade est dépassée avec ce titre qui ne connaît plus de borne.

P. 96

P. 126

P. 102

Soul Reaver
Après de longs mois d'attente, il arrive enfin sur Playstation. Et le résultat est à la hauteur de nos espérances. Foncez lire le test !

P.20

Zelda
C'est la fantasti annon fin
secret, la suite sur Nintendo 64 achevée ! On le

Comme on sai Consoles+ vou Playstation : 1 statuettes ou e Foncez vite pag

JAPON 9

Programme chargé pour cette dernière rentrée du siècle : un salon à Tokyo, un reportage exclusif chez Square, le nouveau Virtua Striker en arcade, Resident Evil 3 et Breath of Fire 4 sur Playstation et un état des lieux des ventes de consoles au Japon.

NEWS 49

En septembre les News pullulent. L'arrivée de la Dreamcast déchaîne les passions et les gros titres Playstation pointent leur bout du nez. En, cadeau, le test de la nouvelle version de X-Plorer pour bidouiller tous vos jeux.

WIP 80

Pas moins de trois Work In Progress ce mois-ci : Core Design (Tomb Raider 4), Sony (Spyro 2, Crash Team Racing) et Activision (Quake 2, Vigilante 6 Second Offense...). Ça va chauffer sec !

Remerciements : BEST GAMES, ESPACE 3, EUROMEDIA, GAME PARTNER, HOBBY ONE, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, SUNRISE, VIDEO STORY, METACREATIONS (Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy, KPT 3), MACROMEDIA.
Salut aussi à Eliotrope : Gilles (bronzé), Danièle (bronzée) et David (bronzé grâce à son PC). Enfin, un grand merci à Fire International et à Société Web.

TESTS

Jeux de rôle, jeu jeux d'aventure, action 3D, plates football, simulat Les tests sont au Normal, septemb des vendanges.

ARCADE

Crazy Taxi est ce des titres les plus En bonus : Airline le premier Doom Vous êtes gâté !

TIPS

Les tips de Switch tellement chanmé

Couvertures : Soulcalibur © Namco 1999/Tomb Raider 4 © Core Design 1999.

P. 126

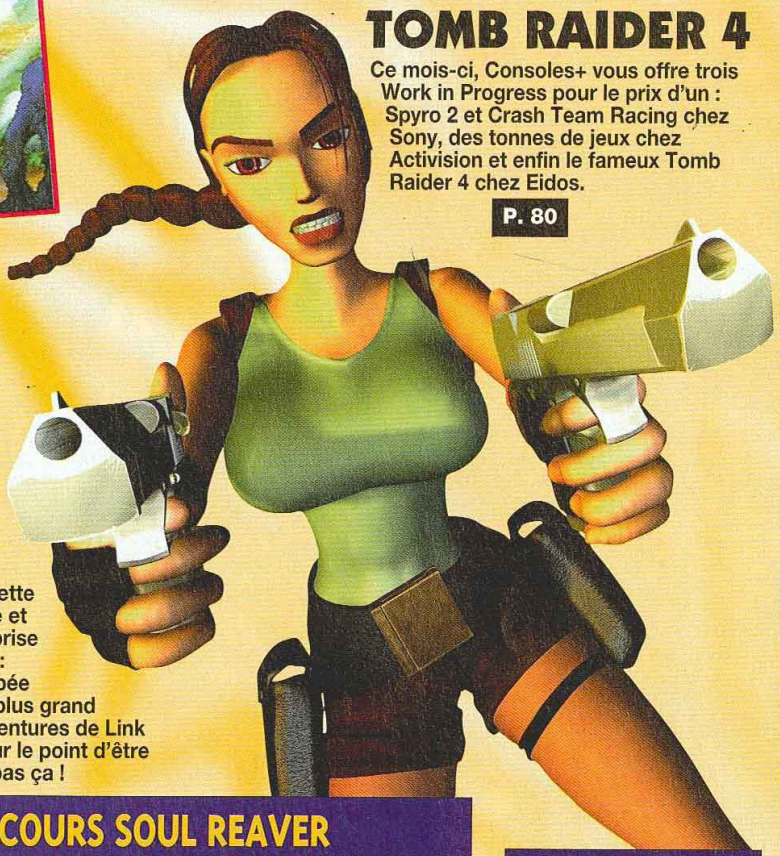
Legend of Mana

Après le succès de la série des Secret of Mana sur Super Nintendo, Square nous offre la suite sur Playstation. Le charme agit toujours !

TOMB RAIDER 4

Ce mois-ci, Consoles+ vous offre trois Work in Progress pour le prix d'un : Spyro 2 et Crash Team Racing chez Sony, des tonnes de jeux chez Activision et enfin le fameux Tomb Raider 4 chez Eidos.

P. 80



P.20

Zelda 2

C'est la plus fantastique annonce de cette fin d'année et une surprise de taille : développée dans le plus grand secret, la suite des aventures de Link sur Nintendo 64 est sur le point d'être achevée ! On le croit pas ça !

CONCOURS SOUL REAVER

Comme on sait que la rentrée n'est jamais une chose bien agréable, Consoles+ vous offre la possibilité de gagner des jeux Soul Reaver sur Playstation : 171 gagnants remporteront des Playstation, des jeux, des statuettes ou encore un autographe de Switch dédicacé par le Panda. Foncez vite page 59 !

TESTS 95

Jeux de rôle, jeux de baston, jeux d'aventure, shoot'em up, action 3D, plates-formes 3D, football, simulateur de vol... Les tests sont au rendez-vous ! Normal, septembre c'est le mois des vendanges.

ARCADE 150

Crazy Taxi est certainement l'un des titres les plus fous de Sega. En bonus : Airlines Pilot et War, le premier Doom-like d'arcade. Vous êtes gâté !

TIPS 157

Les tips de Switch, c'est tellement chanmé que c'est trop d'la balle d'la mort. Vas-y, fais péter les tips ! Trop puuuuur !

TROMBINOSCOPE 170

Rédac' chef de Consoles+, ce n'est pas de tout repos...

COURRIER 172

Bomboy reprend sa plume et sa prose et répond à toutes vos questions.

RÉFÉRENCES 152

SORTIES 156

FREE SHOP 164

LA HOTLINE UNIQUEMENT SUR MINITEL

Switch, un type vraiment trop chanmaille d'la mort qui tue, s'occupe de vous chaque jour de la semaine sur Minitel. Présent en fin de journée (c'est le moment où il est le moins endormi) mais également chaque mercredi après-midi, de 14h à 18h, il répondra en direct ou sous 24 heures à toutes vos questions. Sur le 3615 TCPLUS (2,23 F/min), vous trouverez aussi de larges informations sur tous nos tests, les derniers tips de Switch, la vie de la rédac, les méfaits des éclipses sur la libido du Panda... et, bien évidemment, les News les plus récentes.

Gamers, oubliez les vacances et faites chauffer les consoles ! L'évènement de la rentrée, c'est évidemment la sortie... Celle de la Dreamcast, j'entends. Nous pensions en faire la présentation dans ce numéro, mais nous avons dû y renoncer, faute de pouvoir nous la procurer en V.F. De plus, le serveur on-line de Sega n'est pas encore opérationnel ; nous attendrons donc le mois prochain. Une bonne nouvelle, cependant : nous avons désormais la confirmation que 25 titres seront disponibles avant la fin de l'année. On peut d'ores et déjà affirmer que la ludothèque sera très riche en jeux de baston, ce qui se confirme avec Soulcalibur - ce qui se fait de mieux dans le genre. Dans ce numéro, vous découvrirez également les premiers écrans du nouveau Zelda sur N 64. Cette fin d'année sera marquée par le retour des grandes séries, de Tomb Raider à Final Fantasy, en passant par Donkey Kong. Face à toutes ces nouveautés, nous n'arrivions pas à choisir une couverture. Certains succombaient aux charmes de Lara, tandis que les autres préféraient le meilleur jeu de baston du monde ! Chacun campant sur ses positions, il ne nous restait plus qu'à faire deux couvertures ! Tu le crois, ça ? Alors, c'est à vous de choisir entre Lara et Mitsurugi, l'un des héros de Soulcalibur.

Alain Huyghues-Lacour

LES RENDEZ-VOUS

LES DÉMONSTRATIONS

Tous les mercredis et samedis un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

En partenariat avec FUN RADIO

fun radio

Écoutez l'émission **Fun Attitude** du lundi au vendredi à 12 h 30 et **gagnez 10 jeux** d'un seul coup et d'un seul !!

RE-VOLT

DÉMONSTRATION
MERCREDI 1ER SEPTEMBRE
SAMEDI 4 SEPTEMBRE

Êtes-vous prêts à relever le défi ? Pilotez un des 28 bolides télé-commandés aux réactions diaboliques !

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

DÉMONSTRATION
MERCREDI 8 SEPTEMBRE
SAMEDI 11 SEPTEMBRE

Techniquement, Soul Reaver est l'un des jeux le plus ambitieux jamais fait sur PlayStation !

SPEED FREAKS

DÉMONSTRATION
MERCREDI 15 SEPTEMBRE
SAMEDI 18 SEPTEMBRE

Un jeu de course de Kart Fun, convivial, beau et rapide !

Castrol HONDA SUPERBIKE RACING

DÉMONSTRATION
MERCREDI 22 SEPTEMBRE
SAMEDI 25 SEPTEMBRE

Faites parler la puissance... avec Castrol Honda Superbike Racing ! Ultra-réaliste, voici la première simulation de course en Super Bike :
20 circuits officiels ou urbains, mode 2 joueurs !

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Recyclez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés !

Micromania reprend vos jeux PlayStation et Nintendo 64.*

** Voir conditions à la caisse.*

La Mégacarte

Gratuite avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

** Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.*

LES MICROMANIA

59 MICROMANIA RONCQ Nouveau
C. Cial Auchan Roncq - 59223 Roncq

78 MICROMANIA PLAISIR Nouveau
C. Cial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir - Tél. 01 30 07 51 87

94 MICROMANIA BERCY 2 Nouveau
C. C Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont - Tél. 01 41 79 31 61

54 MICROMANIA NANCY Nouveau
C. Cial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

75 MICROMANIA EOLE Nouveau
Gare St-Lazare - RER Eole - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

67 MICROMANIA ILLKIRCH Nouveau
C. Cial Auchan Illkirch - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

21 MICROMANIA DIJON Nouveau
C. Cial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

67 MICROMANIA MONTESSON Nouveau
C. Cial Hyper-Montesson - 78360 Hyper-Montesson

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES Ouvert le dimanche
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée
Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle Étoile - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS Ouvert le dimanche
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens 75002 Paris
Métro Richelieu Drouot - RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Cial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - C. Cial Velizy 2
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN C. Cial St-Quentin
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines Tél. 01 30 43 25 23

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Cial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE - C. Cial Les 4 Temps
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA PARINOR C. Cial Parinor
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Cial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Cial Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Cial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL - C. Cial Créteil Soleil
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

95 MICROMANIA CERGY - C. Cial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Cial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Cial Nice-Étoile - Niveau - 1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Cial Carrefour Vitrolles 13741) Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Cial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

31 MICROMANIA TOULOUSE Carrefour Portel/Garonne
31127 Portel/Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER C. Cial La Polygone
Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA

DÈS MAINTENANT EN AVANT-PREMIERE

Venez jouer et découvrir les fabuleux jeux DREAMCAST dans votre Micromania !

SORTIE OFFICIELLE EUROPÉENNE LE 23 SEPTEMBRE 99

TRICKSTYLE

READY TO RUMBLE

POWER STONE

SEGA RALLY 2

SONIC ADVENTURE

TOY COMMANDER

Dreamcast™

Dreamcast™

LES MICROMANIA

44 MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

45 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT Nouveau
C. Cial Semécourt - 57280 Metz Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2 - C. Cial Villeneuve d'Ascq 59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - C. Cial Cité-Europe 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG C. Cial Place des Halles Niveau Haut - Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
Carrefour Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS Nouveau
C. Cial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval
Tél. 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C. Cial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Cial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Cial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE *diffusée tous les vendredis, mercredis, samedis et dimanches.*

GAME ONE
LA CHAÎNE TÉLÉ DES JEUX VIDÉO

100% Minitel

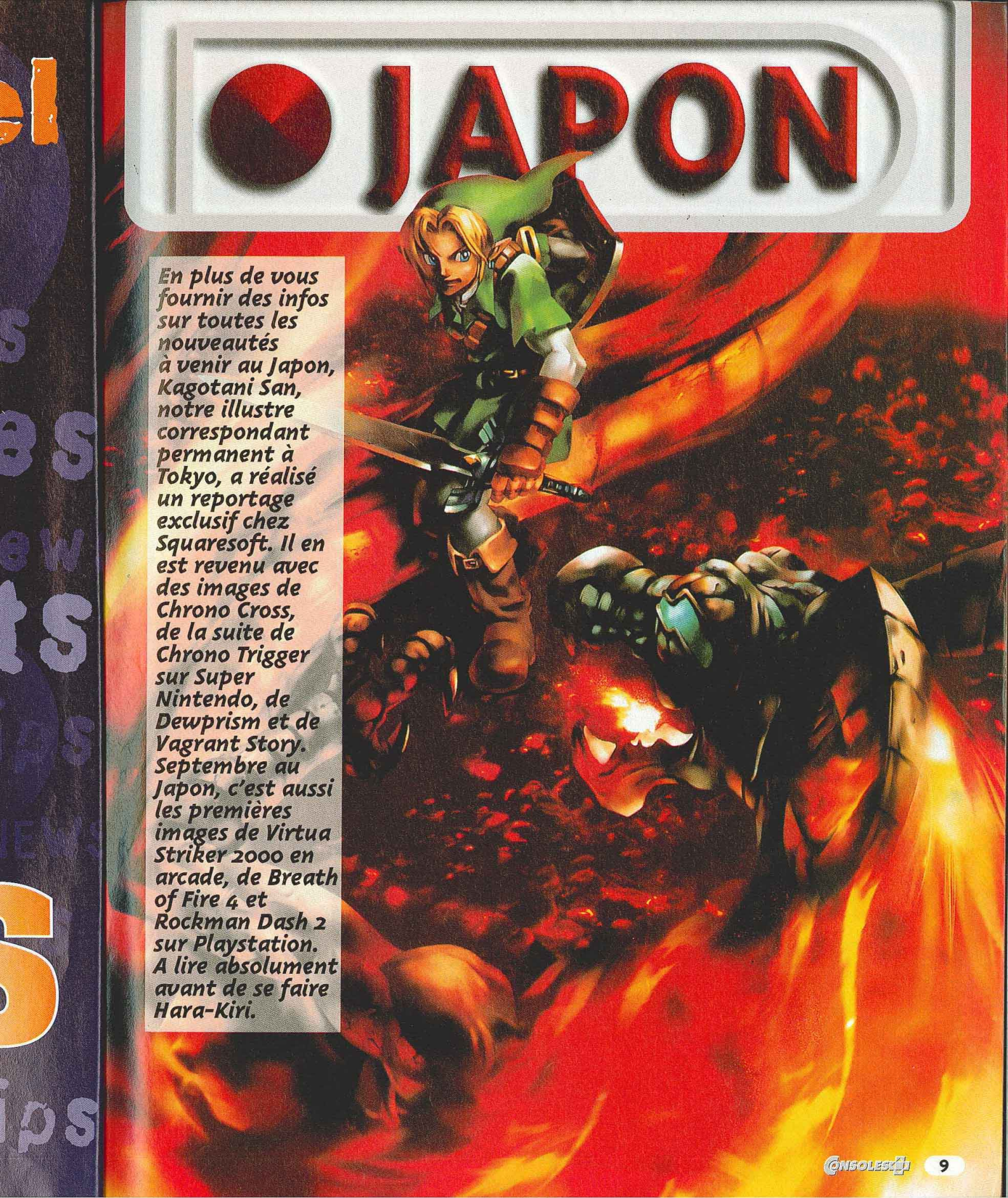
Soluces Tests News
Hot-line Concours Tips
Tips Previews Soluces
Previews Tips News
Soluces News Tests

3615 TCPLUS

Hot-line Concours Tips

En p
four
sur t
nouv
à ver
Kago
notre
corre
perm
Tokyo
un re
exclu
Squar
est re
des in
Chron
de la
Chron
sur Su
Ninte
Dewp
Vagra
Septe
Japon
les pr
image
Strike
arcad
of Fire
Rockm
sur Pl
A lire
avant
Hara-

JAPON



En plus de vous fournir des infos sur toutes les nouveautés à venir au Japon, Kagotani San, notre illustre correspondant permanent à Tokyo, a réalisé un reportage exclusif chez Squaresoft. Il en est revenu avec des images de Chrono Cross, de la suite de Chrono Trigger sur Super Nintendo, de Dewprism et de Vagrant Story. Septembre au Japon, c'est aussi les premières images de Virtua Striker 2000 en arcade, de Breath of Fire 4 et Rockman Dash 2 sur Playstation. A lire absolument avant de se faire Hara-Kiri.

Tokyo CharacterSh

Concurrençant la JAFCON sur un plan commercial, le Tokyo Character Show '99 signe le débarquement en force des principales sociétés nippones du jeu vidéo, de l'animation et du jouet sur le marché des produits dérivés.

Longtemps l'apanage des seuls "otakus", le monde des produits dérivés intéresse de plus en plus une industrie du jeu vidéo en quête de revenus supplémentaires. Pour ceux qui l'ignoreraient, un "otaku" est un passionné qui voue tout son quotidien à un culte personnel : personnage de jeu vidéo ou d'animé, collections diverses... S'investissant corps et âme, l'otaku ne regarde que très rarement à la dépense. Les professionnels de l'Archipel l'ont bien compris et visent ce marché avec grand intérêt. Pour l'industrie du jeu vidéo, c'est surtout l'occasion de faire naître un engouement pour un jeu annoncé ou maintenir la polarité d'un produit phare. Le jouet sert la plupart de temps de courroie de transmission entre le jeu et le public.

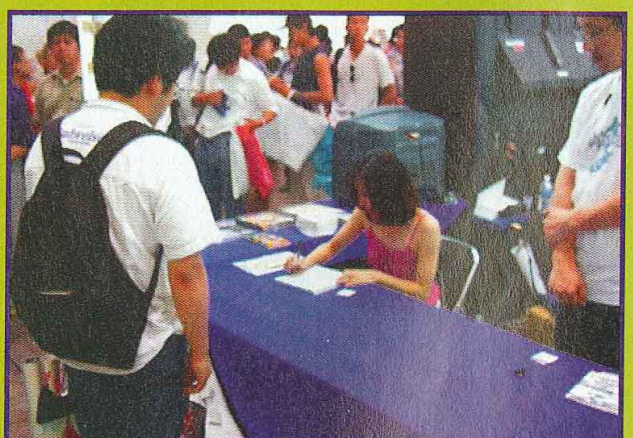
L'écrasante majorité des produits se compose de figurines de personnages de jeux, souvent féminins, parfois à la limite de l'érotique.

L'important, c'est le rose

A tel point que l'on assiste depuis trois ans à l'explosion de jeux "roses", c'est-à-dire de jeux érotiques ou mettant en scènes des idoles féminines. Quand un jeu "classique" vend environ 100 000 exemplaires, un jeu rose atteint désormais le chiffre de 300 000 – autant qu'un hit Square ! Sega a d'ailleurs discrètement repositionné feue la Saturn en Pink Game Machine (appellation interne) et, jusqu'à récemment, des titres très érotisants sont sortis régulièrement sur cette console.

1999 marque un nouveau sommet avec les poupées en taille réelle et totalement articulées... Choisissez votre héroïne ou votre modèle idéal. A vous les "conversations" en tête-à-tête (et plus si affinité !). On peut les habiller à sa guise avec des kits de vêtement spéciaux ou au rayon femme des magasins...

Un éditeur de jeux érotisants avait mobilisé pas moins d'une quarantaine de jeunes filles pour un show à la gloire de son dernier titre se déroulant dans un collège. Le genre de classique qui fait mal au Japon. Tsss...



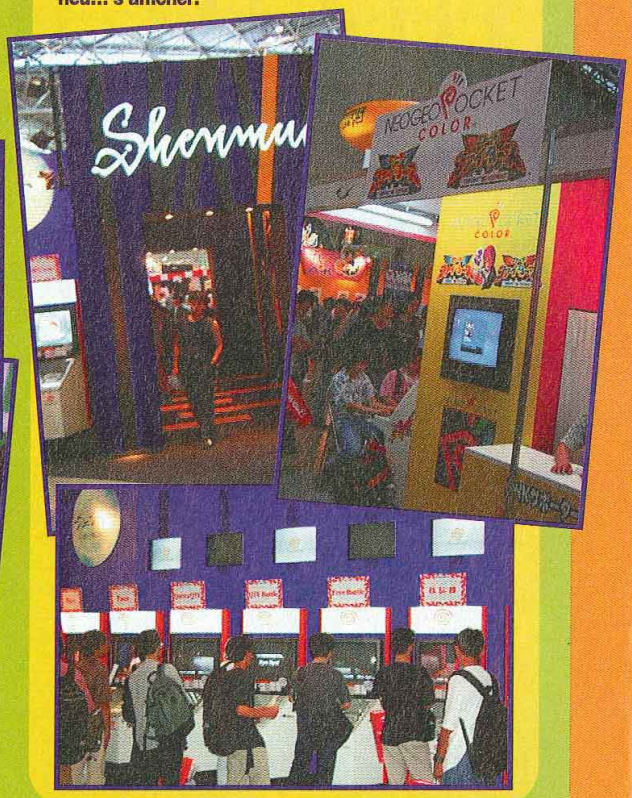
Les voix de jeux ou d'animés font l'objet d'un véritable culte ! D'où de longues séances d'autographes...

Le casque

Ce genre d

erShow '99

Le jeu vidéo s'affichait ça et là, histoire de... heu... s'afficher.

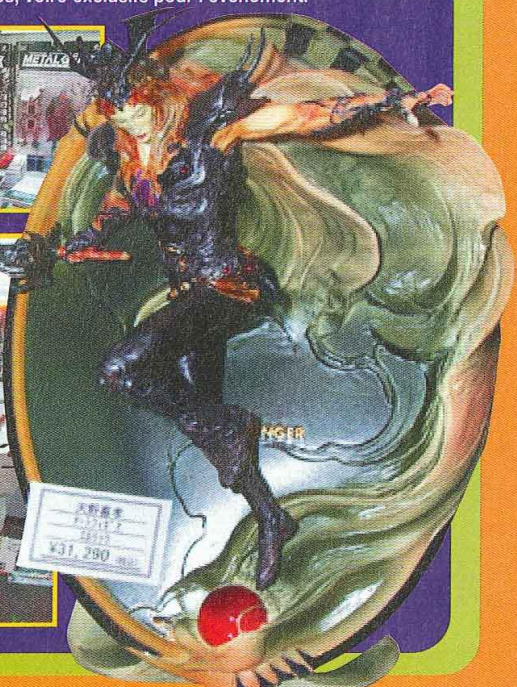


Le casque moto Bio Hazard !

Les cartes téléphoniques, forme courante de collection.

La boisson énergétique Tekken !

Ce genre de salon est avant tout une occasion unique de mettre la main sur des articles rares, voire exclusifs pour l'événement.



Virtua Striker 200

Abandonnant le Model 3 pour la Naomi, Sega Soft nous dévoile une troisième évolution du second volet de Virtual Striker. Plus qu'un simple rafistolage, ce nouvel épisode se distingue techniquement.

Fruit du travail d'un homme, Satoshi Mifune, ce VS 2000 vient enfoncer encore un peu plus le clou Sega dans le marché de l'arcade. On trouve désormais trente-deux équipes, dont cinq nouvelles : la Tunisie, le Maroc, la Norvège, l'Iran et le Cameroun. De nouvelles formations tactiques font leur apparition (3-4-3, 5-3-2 et 4-5-1), et le programme laisse plus de liberté dans l'évolution sur le terrain – sans oublier, bien sûr, que le joueur fait partie d'un groupe : il faut respecter sa place dans l'équipe, même si des actions d'éclat sont permises. Pour le reste, VS 2000 reste identique à ses aînés.

Chemin de croix

Le projet Naomi fut long et difficile. Partant de zéro au sein de l'AM11, il a fallu travailler dès l'automne sur les outils de conversion du Model3 à la Naomi. Pris par le temps, c'est d'abord une version sur Model3 qui vit le jour, avant qu'une équipe d'une quinzaine de personnes ne reprenne le labeur commencé. Aux dires de Mifune, qui ne croyait alors plus possible d'arriver au niveau du Model3, la première version sur Naomi fut décevante. Une étude plus minutieuse des possibilités de la machine poussa l'équipe à revoir entièrement sa copie, et la nouvelle version obtenue dépassait l'originale en de nombreux points : résolution plus élevée, meilleure compression des données... N'empêche que, pour le moment, Mifune passe encore son temps à éliminer un par un les quelques ralentissements restants, dus à la différence de puissance entre les Power PC du Model3 et le SH-4 de la Naomi. De plus, les technologies des deux machines sont très différentes : sur le Model3, des processeurs spécialisés se chargent de l'aspect graphique des jeux, tandis que sur Naomi, c'est le CPU qui est sollicité, au détriment de la vitesse du globale du programme.

Au choix, tir court ou tir long.

L'avenir

Malgré ces difficultés techniques, le résultat, pour l'instant, est impressionnant, à tous les niveaux.

Le coup d'envoi est imminent !

Interrogé sur un éventuel Virtua Striker 3, Mifune réplique que le Model3 et la Naomi offrent encore de nombreuses possibilités inexplorées. Pour le moment, il effectue des améliorations successives à Virtua Striker 2, et il ne serait pas très honnête de faire passer le tout en Virtua Striker 3. Pour lui, le troisième volet devra marquer une réelle différence technique et une évolution déterminante de la jouabilité. Quant à la version Naomi, Mifune y songe, mais il devra d'abord s'atteler à la version arcade, dont la conversion ne devrait pas prendre beaucoup de temps, des outils très performants étant déjà disponibles. Quant au VMS, son utilisation reste encore prématurée et la version 2000 ne devrait pas l'utiliser. Néanmoins, il pourrait être intégré dans une version ultérieure intégrant une option réseau.

Les scènes de joie et de liesse collectives agrémente la conclusion d'un but. Echantillon.

Compte tenu retentissant l'étranger, c devrait confi de Sega sur l'arcade. Pou en Europe, l' seraient les p à cette borne

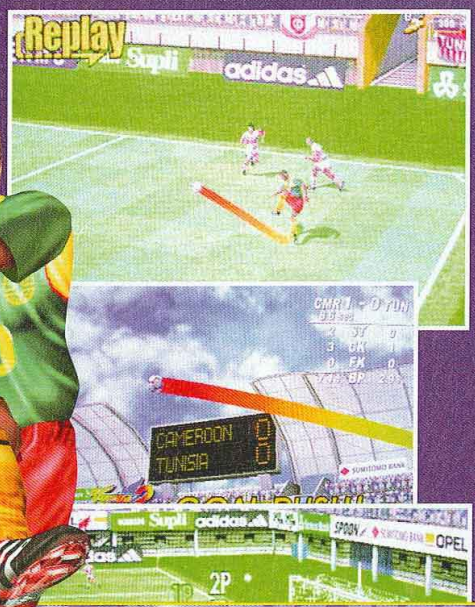
Le football l'honneur dan

2000

Centre et reprise de volée : un coup qui fait mal !

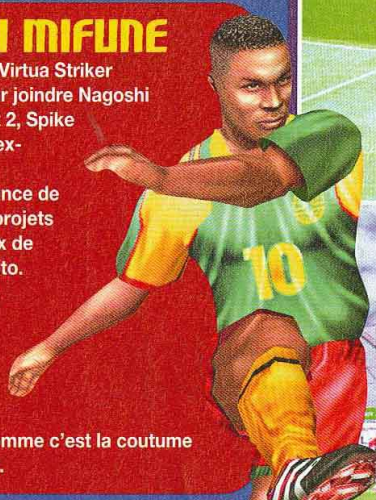
LE GOAL RUSH

Un centre, et le jeu indique par un "Goal Rush" une possibilité d'action dangereuse. Bref, ça va chauffer.



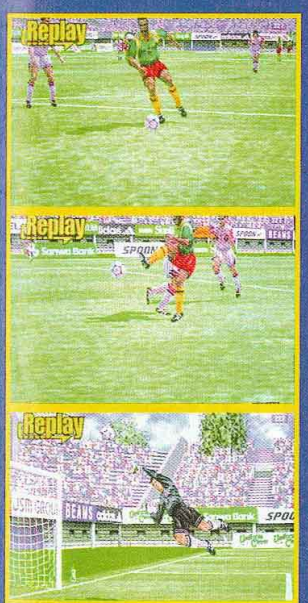
SATOSHI MIFUNE

Toute l'équipe de Virtua Striker a quitté l'AM2 pour joindre Nagoshi (Daytona USA 1 et 2, Spike Out...) au R&D 4 (ex-AM11). Avant VS, Mifune a eu la chance de travailler sur des projets personnels de jeux de course auto et moto. Il a pris en charge la série des VS depuis le début, en assurant la double position de programmeur et de directeur, comme c'est la coutume chez Maître Sega.



entuel Virtua
plique que
mi offrent
ises
rées.
effectue
successives
t il ne serait
faire passer
ker 3.
e volet
réelle
ue et une
ante de la
la version
onge, mais
tteler
, dont
evrait pas
de temps,
ormants
oles.
utilisation
aturée
ne devrait
moins,
gré dans
ure intégrant

Compte tenu de son succès retentissant au Japon comme à l'étranger, cette mouture 2000 devrait confirmer la suprématie de Sega sur le marché de l'arcade. Pour la petite histoire, en Europe, l'Italie et la Grèce seraient les pays les plus acros à cette borne de foot.



Le football africain est à l'honneur dans la version 2000.

Virtua Striker 2000

ARCADE

● Sega R&D4/Été

LA BAGARRE DU MILIEU DE TERRAIN

RALENTI

Les ralentis sont l'occasion d'un superbe spectacle, avec des angles de caméra superbes !

VIRTUA STRIKER EN HISTOIRE

- Virtua Striker (Model2, 1995)
- Virtua Striker 2 (Model3, 1997)
- Virtua Striker 2 version '98 (Model3, 1998)
- Virtua Striker 2 version '99 (Model3, 1999)
- Virtua Striker 2 version 2000 (Naomi, 1999)

L'adversaire est coriace... Il faut absolument éviter les situation de cafouillage dans la zone de réparation. Sinon, bonjour le "Goal Rush"...

BIENVENUE DANS L'ENFER DE LA COURSE.

MONACO GRAND PRIX CRÉE L'ÉVÉNEMENT SUR DREAMCAST.

http://www.monacoracing.com

Disponible également sur Nintendo 64, PlayStation et PC.

Ubi Soft · BRIDGESTONE · NINTENDO 64 · PlayStation · Dreamcast.

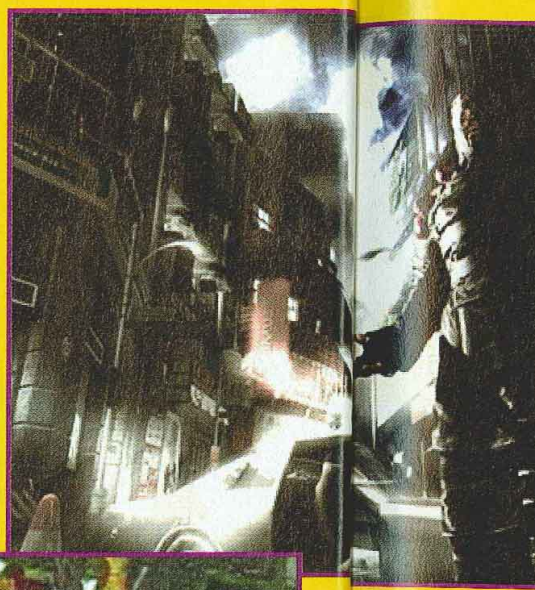
Disponible sur DREAMCAST dès le 23 septembre

Bio Hazard 3 : Last

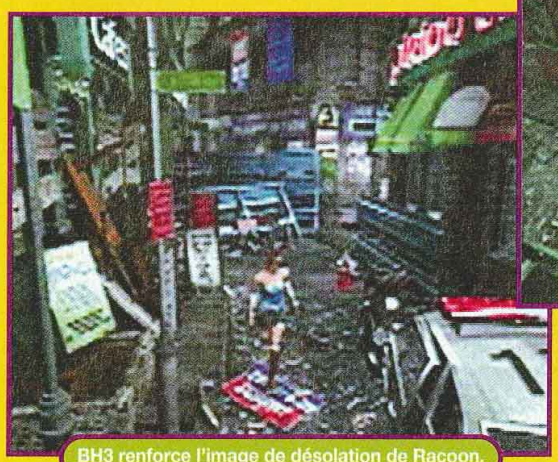
Contrairement à bon nombre de ses camarades, Capcom a choisi la date du 22/9/99 pour lancer son Bio Hazard 3. En dépit des apparences, ce jeu n'est pas la suite de BH2, puisque celle-ci se trouve être Code Veronica, sur Dreamcast. Comprenne qui peut !

BH3 sera marqué du signe de la liberté. En effet, on pourra enfin se balader dans (presque) toute la ville de Racoon, qui reste en 2D. Certaines scènes ont été reprises telles quelles du second volet, mais les ennemis apparaîtront de manière aléatoire dans les stages. Plus question, donc, de se dire que tel ou tel monstre se trouve à tel ou tel endroit de la carte. Pire : le nombre d'ennemis serait lui aussi variable ! Le scénario se déroule la veille et le lendemain des événements de BH2. Gille, une vacancière, s'est mise dans un beau pétrin. Comment va-t-elle s'en sortir ? Le personnage noir, imposant et mystérieux du deuxième épisode est de la partie, et va poursuivre la pauvre fille comme il le fit avec Claire.

Et ce ne sera pas le seul souci, car les monstres habituels sont toujours là et en plus grand nombre ! Dans certains endroits, il devient carrément difficile de se déplacer. Par moments, on aura un choix à faire sous forme d'un petit menu avec au moins deux lignes d'actions proposées (par exemple, combattre ou fuir). Suivant la décision du joueur, l'aventure prendra un cours différent. La panoplie d'actions du personnage s'allonge avec des techniques issues des jeux de combats 3D. Une bagarre à mains nues avec un mort-vivant, ça vous dit ? Plus qu'une évolution, Last Escape représente un nouveau challenge et un approfondissement très intéressant des événements qui ont eu lieu dans le volet précédent.
A quand la sortie de Code Veronica sur PS ?



Les deux routes sont encombrées.



BH3 renforce l'image de désolation de Racoon.

PLAYSTATION

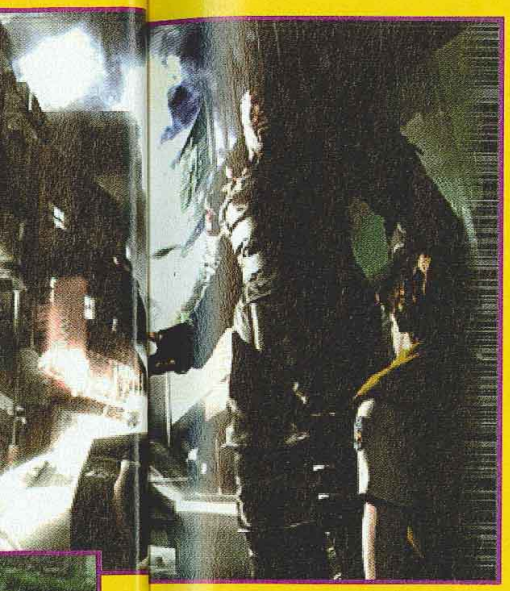
● Capcom/Sept. 99

Il joue au bowling avec vous.

Vous balancez le chien dans la fournaise.

L'ennemi décolle sous le coup.

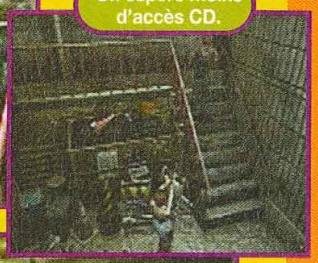
Last Escape



La palissade cède sous le poids de vos fans.

Les corps au sol sont autant de pièges.

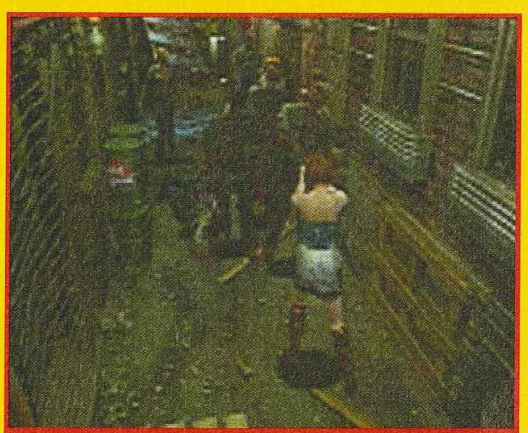
Oui, fuir est parfois conseillé.



On espère moins d'accès CD.

Pas trop le temps de réfléchir, non ?

Il vous martèle ses arguments.



Le fusil à pompe nettoie en profondeur.

On est pas tout seul dans le pétrin.

Star Gladiator

Sous-titré Nightmare of Bilstein, Star Gladiator est le dernier volet d'un jeu sorti en arcade mi-98. A la date magique du 9/9/99, Capcom espère frapper un grand coup.

Concurrent avoué de Soul Edge, Star Gladiator (baptisé Plama Sword sous nos latitudes) fut l'une des meilleures surprises de Capcom dans le domaine du jeu de combat en 3D. Après un premier épisode sorti en arcade puis sur Playstation, c'est au tour de la Dreamcast d'en accueillir le second volet. Si le système de jeu semble inchangé, l'évolution graphique est, elle, impressionnante, l'animation tirant profit du surcroît de puissance délivré par la console de Sega.
Le jeu repose sur la gestion d'une forme d'énergie appelée Plama. Plus on en dispose, plus on accède à des pouvoirs spéciaux, parmi lesquels diverses transformations, ou encore le passage dans une dimension parallèle où la puissance du combattant décuplée. Bref, du grand classique de chez Capcom, dont tous les jeux fonctionnent un peu de la même façon...

Nouveaux modes

A ce stade du développement, on note l'apparition de nouveaux modes de jeu propres à relancer l'intérêt du titre : on voit ainsi débarquer, en plus du mode VS de base, un mode Group Battle (par équipes de cinq), et un mode Training, où les combos sont affichés clairement. Bien sûr, on devrait avoir droit à plus de nouveautés encore, mais l'éditeur tient à ménager ses effets. On devrait cependant bénéficier de petits films pour agrémenter le tout, et la compatibilité avec le Puru Puru Pack est d'ores et déjà prévue. On nous promet aussi une ribambelle de vingt-deux personnages. Vache !

Quand Saturn attaque, le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il ne fait pas les choses à moitié...

Star Gladiator Vs Soulcalibur... Quel sera le vainqueur ?

DREAMCAST

Capcom/9/9/99

Le jeu est aussi plein d'humour, ce qui ne gâte rien.

Pas de panique, ces traits disgracieux disparaîtront de la version finale.

Les combos sont clairement expliqués.

Les effets spéciaux tirent parti de la puissance de la DC.

Le pouvoir destructeur du combo s'affiche.

La dimension parallèle vous donne des forces supplémentaires.

Les persos sont capables de transformations délirantes.

Les décors seront-ils en 3D ?

Nintendo Space W

Mario ne s'est pas tourné les pouces et arrive cette année encore avec la grosse artillerie. Passage en revue des titres Nintendo les plus attendus, présentés, sauf surprise, lors de la grand-messe de la marque, fin août.

The Legend of Zelda

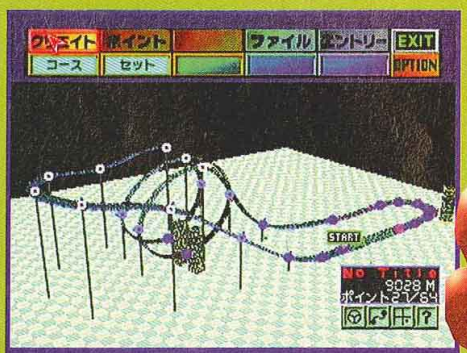
Miyamoto est bien décidé à terminer en beauté son travail sur N64. Zelda ne sortant pas sur le DD64, l'idée d'un add-on peut être écartée. Alors, nouveau volet ? Suite ? Le titre est assez explicite : il s'agirait de la Légende de Zelda, revisitée à la sauce N64 ! L'original sur Famicom 8 bits nous avait déjà sacrément accrochés ! Sur la 64 bits, on lui découvre un visage nouveau. Reste à savoir si des portions du premier volet, Ocarina of Time, ont été conservées et si oui, dans quelle mesure : on remarque d'ores et déjà une nouvelle interface, en bas de l'écran, et les photos font état de stages et de boss nouveaux !

Le DD64

Apparemment, Nintendo est bien décidé à lancer son lecteur Zip amélioré pour sa N64. Plus qu'un périphérique, le DD64 est devenu, en l'espace de quelques mois, un instrument de communication qui vous donnera accès à de nombreux services Nintendo dont le téléchargement de jeux et de data disks, tels Paint Studio et Talent Studio (deux outils de création graphique), Sim City (version 3D unique du célèbre jeu), ou encore F-Zero X Expansion Kit. (de nouveaux tracés et bolides ainsi qu'un éditeur de circuits !).

La N64

Outre le "nouveau" Zelda, la 64 bits de Nintendo nous arrive avec une foule de méga-hits et de nouveautés (Mario Party 1 et 2, Smash Brothers, Donkey Kong 64, Super Mario 2, Mother 3), une série de titres et de licences célèbres (Bass, Mini Racers, Custom Robot...), et quelques jeux étrangers (Star Wars Rogue, Perfect Dark, Excite Bike, Jet Force Gemini...). S'il n'est pas facile de plaire au public nippon, certains éditeurs y travaillent pourtant.

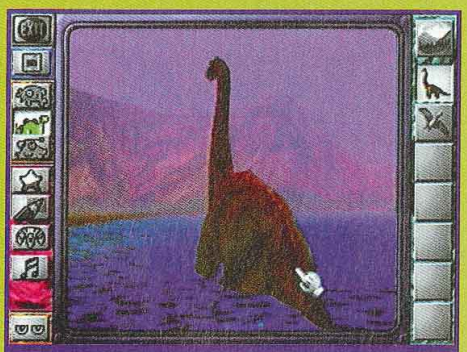


F-Zero X Expansion Kit.

The Legend of Zelda.

te World '99

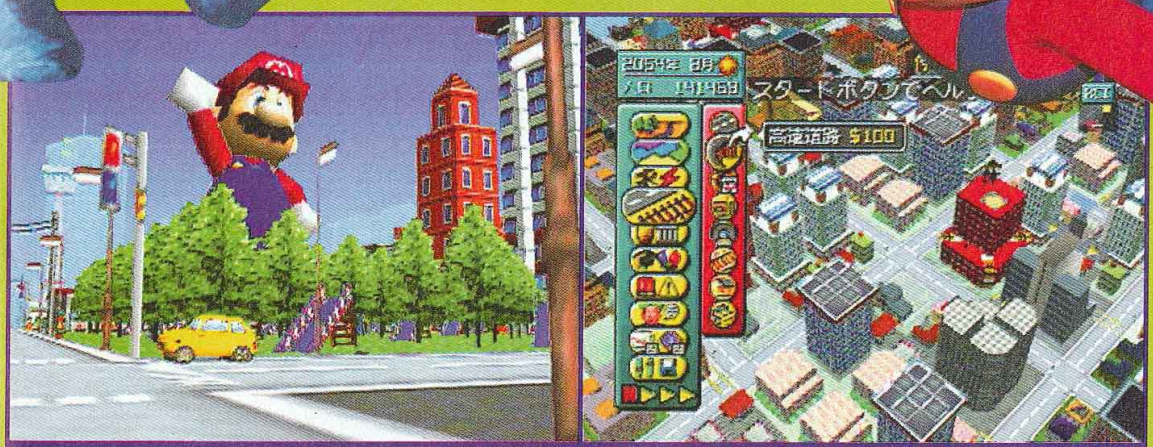
Talent Studio.



Paint Studio.

NINTENDO AU TOP

Fort de sa place de n°1 en nombre de jeux vendus au Japon sur l'exercice 98-99, Nintendo ne chôme pas et annonce la couleur : 40 titres N64, 30 titres GB et 5 titres DD64 sont prévus, ainsi qu'un tournoi national de Smash Brothers et la finale de la troisième Pokemon League !



Sim City.

Kessen

Alors que l'on s'interroge encore sur la date de lancement de la PS2, de plus en plus de titres destinés à sortir en même temps que la machine de SCEI sont annoncés. Kessen en est.

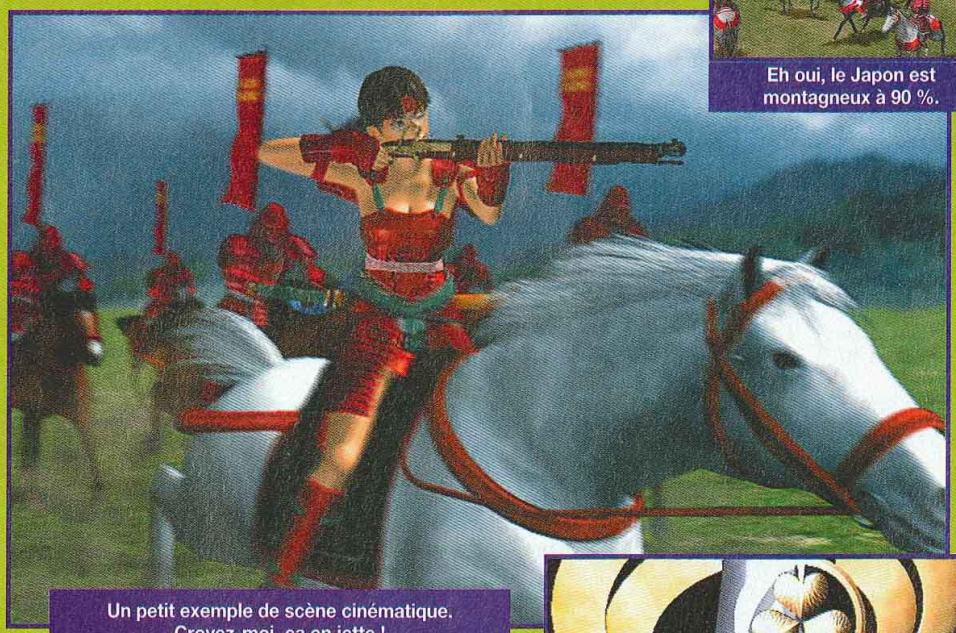
Malgré sa taille moyenne, Koei a décidé de casser sa tirelire pour financer à coups de millions de yens la mise sur pied d'un département PS2. Certes, on est encore loin des budgets colossaux de certaines majors de l'industrie, mais l'effort de Koei est loin d'être négligeable. On comprend mieux, à la lumière de cet exemple, pourquoi les petits éditeurs préfèrent se tourner vers la Dreamcast ...

Jeu de guerre

Pas de surprise, Kessen sera un wargame – il est vrai que l'éditeur s'est fait une réputation de spécialiste en la matière dans l'Archipel. L'histoire se déroulera dans le Japon médiéval du XVIIe siècle, en pleine période Tokugawa, et le film d'intro a déjà coûté la bagatelle de 5 millions de francs... Côté technique, le jeu devrait gérer les deux joysticks analogiques. Mais surtout, exit la 2D, Koei adopte la 3D en temps réel, avec des champs de bataille pouvant réunir jusqu'à 300 personnages, chacun composé de plus de 300 polygones. Le degré de liberté du joueur dans les phases de bataille n'est pas encore très clair. On attendra donc le TGS de septembre pour en savoir plus.

Le seigneur de guerre en tête, la cavalerie s'engage.

Eh oui, le Japon est montagneux à 90 %.



Un petit exemple de scène cinématique. Croyez-moi, ça en jette !

Le Dual Shock sera le pad de base de la PS2, et Kessen l'exploitera.

Le seul élément encore inconnu reste le degré de liberté laissée au joueur.

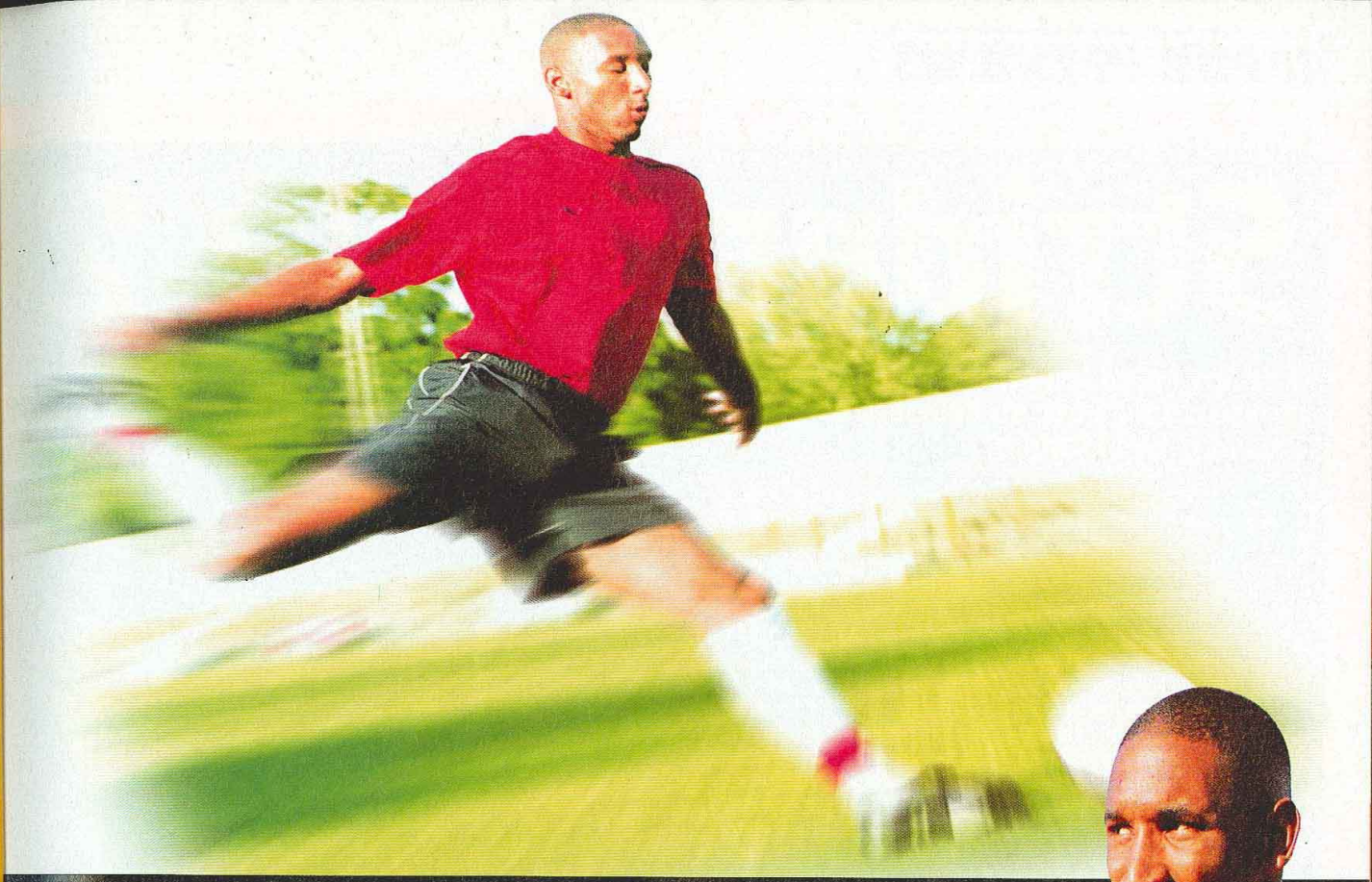
Les périodes Tokugawa et Nobunaga sont très prisées outre-Banzai.

PLAYSTATION2

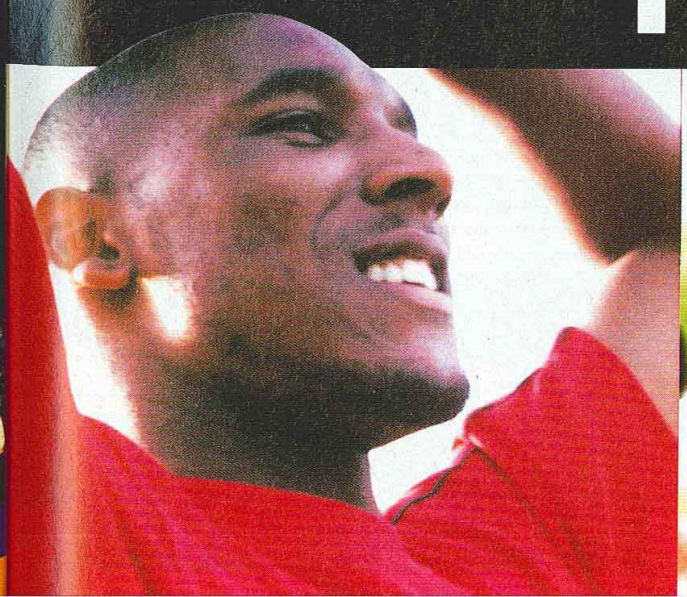
● Koei/Sortie N.C.

Japon est
eux à 90 %.

et Nobunaga
e-Banzai.



PAS DE SLOGAN:
QUE DES FAITS...



PUMA®

PUMA.COM

Strider Hiryu 2

Dix ans après le premier volet, Strider nous revient avec un développement des plus tumultueux.

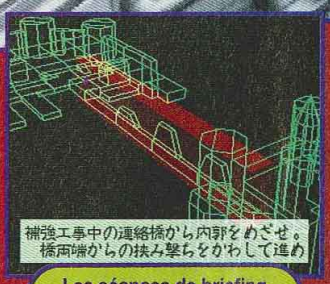
Après avoir été adapté sur la plupart des consoles 8 et 16 bits, Strider devait signer son grand retour en arcade sur le M2. En effet, Capcom, qui cherchait à remplacer ses cartes compatibles PS vieillissantes, avait choisi le M2 pour ses qualités remarquables, et avait commandé 3 000 cartes à Panasonic. Malheureusement, le sort funeste du M2 obligea Capcom à revoir ses plans... Dorénavant sur carte PS, Strider 2 a dû subir une refonte importante pour tenir, tant bien que mal, dans le cadre étroit des limitations techniques.

Tu veux ou tu veux pas ?

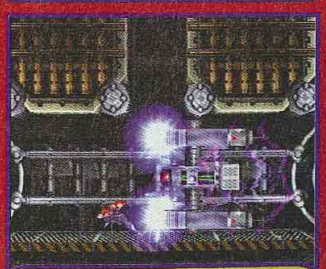
En fait, Capcom a longuement hésité à révolutionner le concept de son jeu, pour, en fin de compte, préférer rester fidèle à l'original, cela dans le souci évident de ne pas heurter les nombreux fans. Et c'est bien là le problème, d'ailleurs partagé par la quasi-totalité des éditeurs, qui ont beaucoup de mal à faire passer leurs hits 2D au tout 3D. Ainsi, dans Strider 2, seuls les décors et les boss sont en 3D. De ce qui reste, on découvre un jeu mêlant les sempiternels scrollings multidirectionnels de la 2D aux décors 3D. Le héros, Hiryu, est opposé à un dénommé Light Sword Cyphers et devra infiltrer des installations ennemies à travers des niveaux très diversifiés : château, vaisseau spatial, base souterraine, il y en a pour tous les goûts... Même les mouvements (sauter, grimper, se précipiter) sont inchangés depuis Strider. Malgré certains niveaux graphiquement bâclés, Strider Hiryu 2 semble être une suite honorable, et un jeu de bon niveau.

Le stage aérien est impressionnant !

Ce boss est très, très redoutable !



Les séances de briefing se déroulent en 3D.



Vous avez trois secondes pour éviter ce méga laser...

On regrette le design original, si particulier.

L'ambiance est très moyenâgeuse.

Le char vous poursuit en détruisant le pont.

Tourelles, pièges, La totale, c

Le jeu d'ar

L'ennemi est toujour grand et su

2

briefing
en 3D.

sign original,
lier.

L'ambiance
est très
moyenâgeuse.

Tourelles, pièges, ennemis...
La totale, quoi !

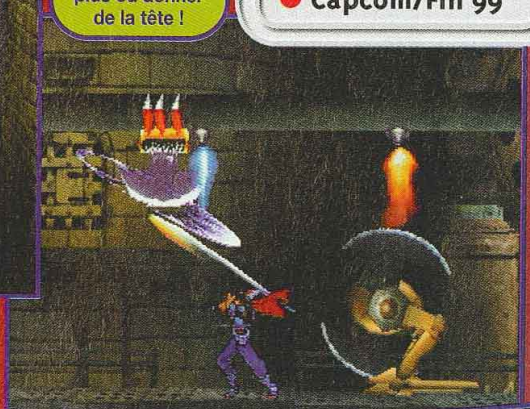
Et une hydre mécanique
à six têtes, une !

ARCADE

Capcom/Fin 99

Le jeu d'arcade fait un retour en force !

Les sprites 2D évoluent
dans des décors 3D.



Vous ne savez
plus où donner
de la tête !

On l'aura attendu,
ce Strider 2 !

L'ennemi est toujours démesurément
grand et surarmé.

Gloups ! Et vous n'avez qu'un katana
pour vous défendre...

Rockman Da

Après avoir sorti un premier volet marquant le passage de la saga Rockman à l'univers 3D, Capcom tente une suite, bénéficiant des techniques du moment.

Depuis un peu plus de deux ans, Rockman amorce tant bien que mal sa conversion en 3D. Après un premier Rockman Dash et une course automobile orientée action, Rockman Dash 2 se doit de convaincre et relancer une série un peu essoufflée. Pour ce faire, Capcom a conservé les éléments traditionnels du monde de Rockman. On dispose ainsi toujours de la jauge de puissance et du système de gestion des options. Les commandes se font à l'aide du Dual Shock et l'on se repère via une carte. On dispose également de plusieurs angles de caméra. Ce second volet effectue enfin la jonction avec Toron, l'héroïne de Toron ni Kobun, qui n'est autre qu'une ennemie de Rockman.
La qualité du rendu graphique a fait un bond prodigieux. Il suffit de regarder certaines scènes d'intérieur pour s'en convaincre. Outre les stages en intérieur, justement, le jeu propose aussi une grande partie en extérieur, avec des paysages qui s'étendent à perte de vue (un peu trop déserts ?). On peut ainsi visiter des villages et faire de multiples rencontres, comme dans tout bon jeu d'aventure qui se respecte. En effet, Rockman Dash n'est pas un jeu d'action uniquement : à la manière de Zelda, la dimension RPG est très présente, avec tous ses rebondissements.
Sans risquer de révolutionner en profondeur une licence maison légendaire, Capcom a su apporter une grosse mise à jour technique, qui a rendu Rockman viable en 3D. Reste à juger de sa jouabilité lors du prochain TGS de septembre.

Un système de lock façon Zelda ? Tsss...

Un intérieur fort bien décoré.

PLAYSTATION

● Capcom/Été 99

Les boss sont originaux, fort bien modélisés et coriaces !

Notez, dans le coin en haut, la carte pour se repérer.

Rockman à grands

gnDash 2

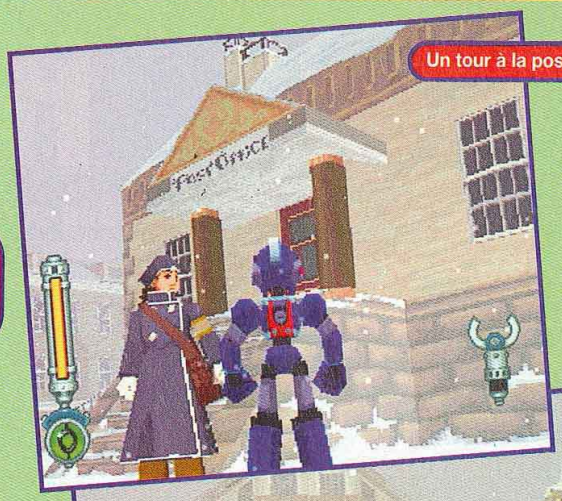
ckman
uite,
ent.

eux. Il
aines
ur s'en
stages
t, le jeu
ande
vec des
ent à
trop
nsi visiter
e
comme
venture
ffet,
pas un
ent :
a, la
rès
ses

lutionner
cence
Capcom a
sse mise à
rendu
3D. Reste
té lors du
ptembre.

se repérer.

Rockman ne fait pas son âge. Il a tout de même 11 ans de service !



Un tour à la poste ?

Les décors sont plus évolués.

Rockman peut se renforcer à grands coups d'options.

Un peu de shopping ?

La conduite sera-t-elle autorisée ?

Toron veut la peau de Rockman !

Rockman

A la surprise générale, Capcom a décidé de convertir sa saga Rockman sur Playstation. Convertir ? Pas vraiment : il s'agit en fait d'une bête transposition de la version originale...

Rockman a déjà plus de dix ans de carrière... et ça se voit !

Si vous avez connu ce héros mythique sur NES (Famicom, au Japon), vous serez sans doute tout ému de le retrouver, identique et inchangé, sur PS. Mais attention, il ne s'agit absolument pas d'une collection façon Namco Museum : Capcom commercialisera chaque épisode de la série sur son propre CD-Rom. Certes, le prix de 2 800 yen (environ 150 F) semble attractif, mais n'oublions pas qu'à l'époque, les jeux tenaient dans des cartouche de 4 à 8 Mb (de 0,2 à 1 Mo environ)... Il reste donc 649 Mo d'espace libre par support... Du coup, chaque CD comporte, en plus du jeu, une rubrique "banque de données", une collection de tips, etc. Le Pocket Station serait aussi de la partie, avec des mini-jeux. Dommage que Capcom n'ait pas inclus une version mise à jour. Pour le prix, cela eut été appréciable. A réserver aux vrais fans.

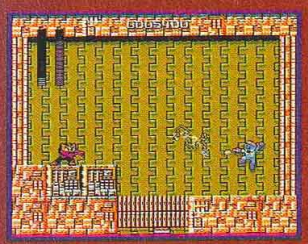
Seule la page d'ouverture a été refaite...

Ne vous laissez pas abuser par son âge, la saga Rockman est très difficile.

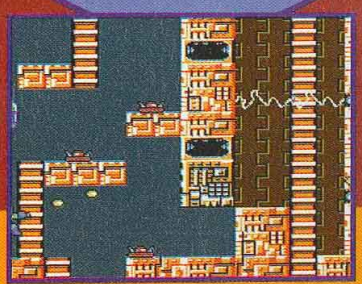
PLAYSTATION

● Capcom/N.C.

En France, on connaît le jeu sous le nom de Megaman.

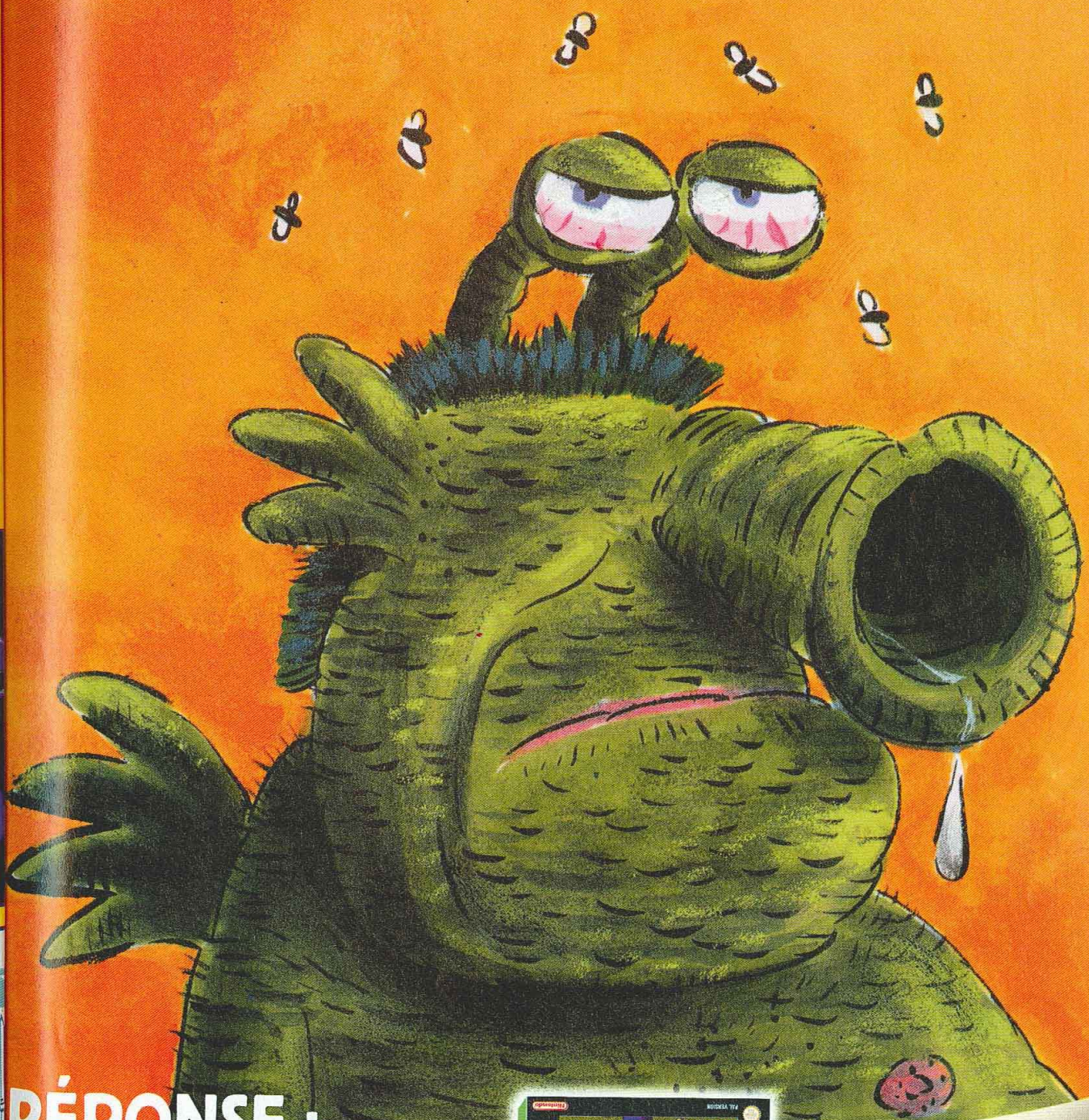


Notez les nouveaux cadres, plus modernes.



Espérons une compilation pour l'Europe...

QU'EST-CE QUI EST VERT ET QUI A 18 TROUS DE BALLE ?



RÉPONSE :

PERDU ! C'EST L'UN DES 6 PARCOURS DE Mario Golf™
AFFRONTEZ-VOUS À COUP DE CLUBS JUSQU'À 4 JOUEURS
C'EST L'HEURE DU TEE SUR LES GREENS DE LA NINTENDO® 64

Mario Golf™

NINTENDO 64

MARIO GOLF ™ and the "N" logo are trademarks of Nintendo of America.
© 1999 Nintendo of America Inc. Photo of cartridge may not reflect actual product and is for illustration purposes only. Game screens shown are from pre-release version.

Chronos

Avec 2,5 millions de cartouches Super Famicom vendues au Japon à sa sortie, Chrono Trigger était entré en 1995 dans la légende. Quatre ans plus tard, un second volet vient reprendre le flambeau.

Square tire le maximum de la PS.

On prépare le prochain tour sans perdre de temps.

PLAYSTATION

● Square/Hiver

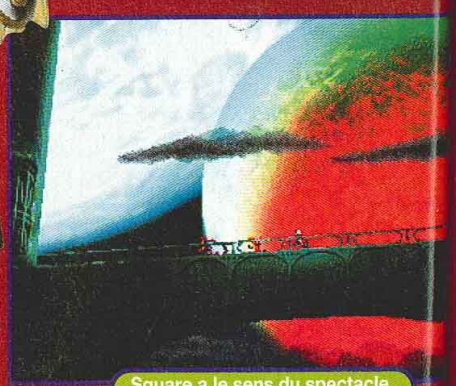
Les pouvoirs magiques sont plus impressionnants en 3D.

Le marché oriental est réussi.

A l'origine, Chrono Trigger était le fruit du travail de trois génies : Toriyama Akira, Horii Yuuji et Sakaguchi Hironobu. Cette suite part sur de nouvelles bases, avec une toute nouvelle équipe prestigieuse : Tanaka Hiromichi (Final Fantasy I à III, Seiken Densetsu II et III, Xenogear) à la production ; Kato Masato (Chrono Trigger) à la direction ; et Yuki Noboteru (Lodoss War, Seiken Densetsu 3) au design. Comme son grand frère, Chronos Cross vous fait voyager dans le temps et les dimensions. Les actions accomplies dans l'une se répercutent sur la seconde. On doit ainsi jongler en permanence entre ces deux mondes. Square appelle cela le " Dual Link Scenario System ".

3D temps réel

Graphiquement, le jeu mêle habilement 2D et 3D. Votre équipe se compose de trois aventuriers. Cette disposition semble être devenue la norme dans le monde du RPG.
Les scènes de combat sont entièrement en 3D temps réel et, à l'inverse de FFVIII, les monstres apparaissent sur l'écran de jeu ; ils ne déboulent pas de nulle part, aléatoirement. On peut donc aussi bien choisir de les affronter •••


Square a le sens du spectacle.

Le pouvoir

La sala

Cross

Le pouvoir de la glace défait ce boss.

Habile mélange de 2D et de 3D.

Cette double-attaque est héritée de Chrono Trigger.

Le pouvoir Volcano fait exploser un volcan.

Il aura fallu attendre pas loin de quatre ans !

Le jeu est très coloré.

La salamandre est l'un des boss du jeu.

Chronos Cross

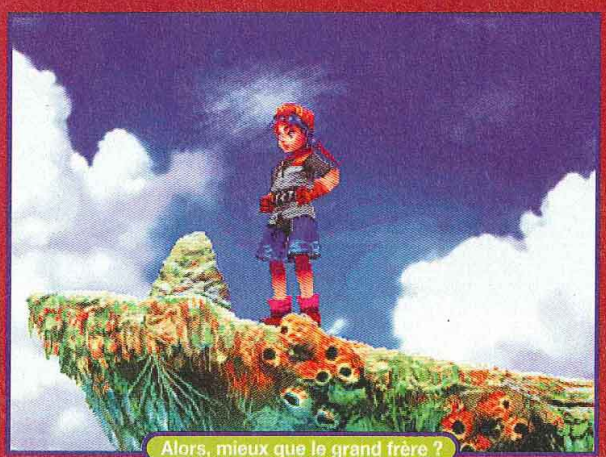
... que de les éviter. Chronos Cross inaugure également un nouveau concept, le "Cross Sequence System". Derrière cette appellation se cache la possibilité d'effectuer tous ses choix tactiques pendant que l'ennemi produit ses attaques. On ne reste ainsi plus les bras croisés à attendre que son tour vienne. Autre point à noter, les "éléments" : de natures diverses, leur combinaison donne accès à différentes attaques magiques ou coups spéciaux. Ils se traduisent à chaque fois par un sacré feu d'artifice ! Et puisqu'on parle de spectacle, sachez pour terminer que les passage cinématiques du jeu sont assurés par une partie de l'équipe déjà responsable des films de FFVII et FFVIII.

Vous verrez du pays !

Les visages sont mieux modélisés que dans FFVIII.

Les dialogues ne seraient pas parlés...

Notez les coffres dissimulés.



Alors, mieux que le grand frère ?

Les écrans sont très soignés.

Team Mad Catz

UNE GAMME COMPLETE !

COMPATIBLES PLAYSTATION™

MadCatz

MC SPORTS

EXCLUSIF !

VOLANT Mc2

*ACCUDRIVE™ : Système exclusif d' auto-calibrage, accorde la sensibilité du volant aux préférences de chacun.
*Support réglable et rétractable vous permettant de câler le volant sur vos genoux
*Pédalier de conception verticale pour ne jamais perdre le contact et ressentir les accélérations.

*Revêtement spécial pour sentir les vibrations au maximum.
*3 modes contrôle disponibles: Analogique, Digital et Vibrant.
*10 boutons d' action
*Boutons programmables

NOUVEAUTE !

Manettes DUAL FORCE INFRA-ROUGE

Manettes DUAL FORCE serie couleur

*Pad analogique vibreur
*Compatible avec les jeux "dual shock™" et les jeux de conduite analogiques
*3 modes: dual shock™, analogique et digital
*Prises tactiles en caoutchouc
*Auto-alimenté.

*PACK de 2 manettes analogiques vibrantes sans fil avec 1 émetteur.
*Compatible avec les jeux "dual shock™" et les jeux de conduite analogiques
*3 modes: dual shock™, analogique, et digital
*Prises tactiles en caoutchouc

Bigben INTERACTIVE

* PLAYSTATION EST UNE MARQUE DÉPOSÉE PAR SONY

BIGBEN INTERACTIVE S.A. -CENTRE DE GROS N°1, 59818 LESQUIN CEDEX FRANCE - FAX: 03 20 90 72 34

Dewprism

Square est très occupé en cette fin 99. Après de multiples tentatives de diversification plus ou moins heureuses, Square revient à sa spécialité, le RPG, avec une foule de titres annoncés pour la fin d'année au Japon. Le fan de RPG nippon s'en voit ravi !

Plus orienté action, Dewprism offre une bonne dose de batailles en temps réel dans un style assez proche de Musashiden. Pas question de tour par tour ou de choix tactiques, on se bat dans la plus pure tradition d'un bon jeu d'action. On peut incarner au choix un garçon, Lou, ou préférer une fille, Mint.
En fait, chaque personnage correspond en quelque sorte à un niveau de difficulté : Lou propose un scénario qui met l'accent sur le grand frisson et une difficulté assez prononcée, tandis que Mint propose une grosse dose d'humour et une jouabilité plus grand public. Dans les deux cas, le but du jeu reste le même : rassembler les dewprisms, sortes d'objets magiques qui, une fois réunis, vous permettront de réaliser vos rêves les plus fous. On évolue en solo, mais l'aventure prend un cours différent selon le personnage choisi, et l'on croisera le second héros à certains endroits de l'histoire. A noter le pouvoir de Lou de se transformer en prenant l'apparence d'un monstre qu'il aura combattu auparavant. Il bénéficie alors de la panoplie offensive de ce dernier.
Supervisé par Tanaka Hiromishi (Chrono Cross), le projet Dewprism est dirigé par une autre figure importante de Square, un certain Sugimoto Kooji, qui s'est illustré sur Chrono Trigger et Xenogear. Techniquement, Square ne déçoit en rien : le jeu est entièrement en 3D libre, avec une succession de niveaux à forte teneur plates-formes, et les commandes devraient être assurées par le Dual Shock pour gérer l'espace 3D dans sa totalité. L'animation et la qualité des rendus sont excellentes.

PLAYSTATION
Square/Automne 99

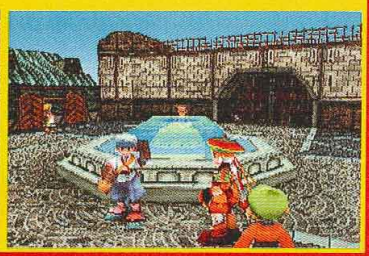
A main nues ou à l'aide d'armes, les combats sont menés dans la plus pure tradition du jeu d'action, avec un arrière-goût de Zelda.

Les deux héros re
perso. Notez l

Mint.

C'est le seul chemin possible vers un atelier.

En fonction de la situation, le jeu définit un angle de caméra adéquat.



On n'échappe pas aux dialogues...

Le design est soigné. Une réussite !

Les deux héros rencontre un même perso. Notez les différences.

Ces anneaux sont les armes de Mint.

Avec ou sans alcool ?

Le rendu a fait de nouveaux progrès sur PS.

le Zelda.

Vagrant Story

Certainement l'un des produits les plus originaux parmi ceux annoncés pour ce second semestre 99, Vagrant Story intrigue par un esthétisme, issu du gothique flamboyant.

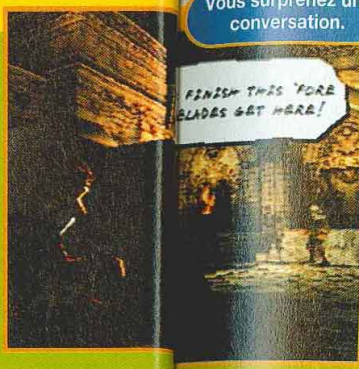
PLAYSTATION

Square/Fin 99

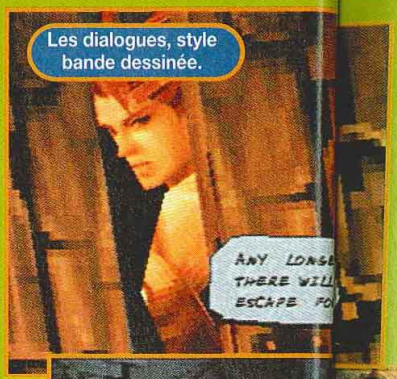
Dans une atmosphère très Castlevania, vous incarnez un agent secret du nom de Ashley Riot. Vous devez enquêter sur des événements assez glauques qui ont eu lieu dans le manoir de Ducal. Il est question dans un premier temps d'une sorte de secte mystérieuse qui se fait appeler " Müllenkamp ", ainsi que de son leader, un certain Sydney. Il est aussi fait état de l'assassinat d'un haut dignitaire local, le Duc Bardorba. On soupçonne Ashley (vous, donc). Enfin, selon des rumeurs alarmantes, des dragons et autres monstres maléfiques auraient été aperçus non loin du manoir. Or tout le monde à Valendia (votre beau pays) sait que ces créatures sont éteintes depuis près de 2000 ans... La situation est préoccupante,

Un conte macabre

Totalement en 3D, Vagrant Story gère l'espace à 360° (bonjour le Dual Shock !). Les dialogues se font à l'aide de bulles, dans la plus pure tradition bande dessinée. Les scènes cinématiques en 3D temps réel sont d'une esthétique rarement atteinte et d'une originalité rafraîchissante. L'ambiance moyenâgeuse européenne est très bien restituée et accommodée d'un modernisme de circonstance. Outre la beauté de son visuel, on trouve des systèmes forts intéressants, comme celui des armes. Pas besoin d'aller les acheter dans une quelconque échoppe puisqu'il vous faudra les produire vous-même à partir des trois éléments de base : la lame, la garde et les powerstones (non, pas ceux de Capcom). A partie des ces éléments, on peut produire toutes les armes possibles : épée, axe, lance, etc. Au fil des combats, votre arme prend des coups (pensez à réparer) mais acquiert aussi de l'expérience. Plus vous combattez un type d'ennemi, plus elle sera performante contre ce dernier. Cela vaut aussi quand le dit ennemi possède un caractère élémentaire comme le feu. Les combats seraient l'occasion d'un passage très action sans avoir plus de précision



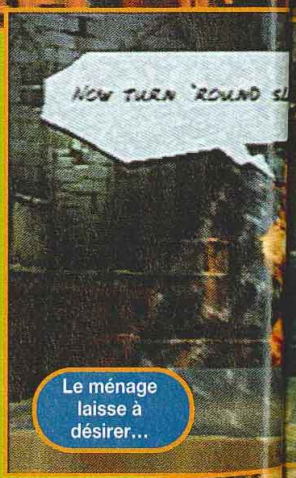
Vous surprenez une conversation.



Les dialogues, style bande dessinée.

Admir

Ahhh, air de la

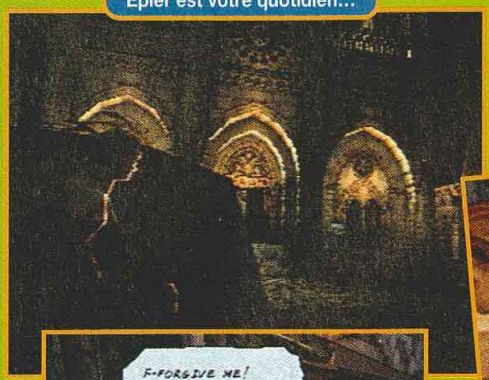


Le ménage laisse à désirer...

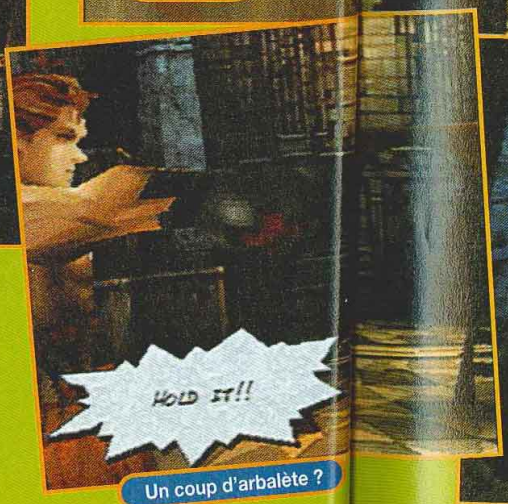
L'éclairage en temps réel est réussi !

Ça me rappelle un château, mais lequel ?

Epier est votre quotidien...

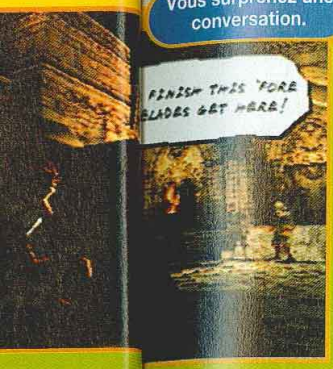


Les angles de caméra basculent à la BH.



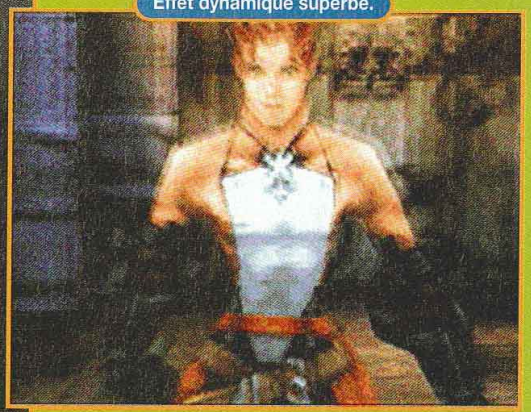
Un coup d'arbalète ?

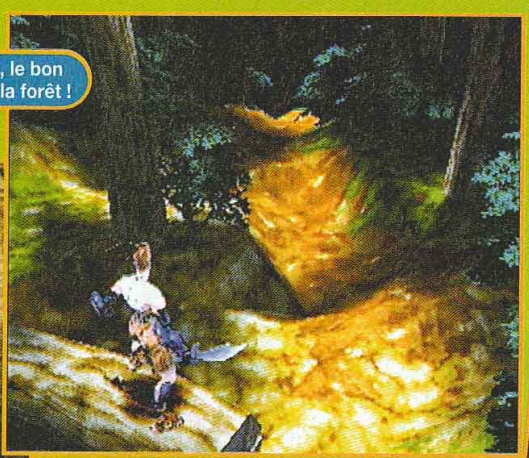
Vous surprenez une conversation.



Admirez la qualité des décors !

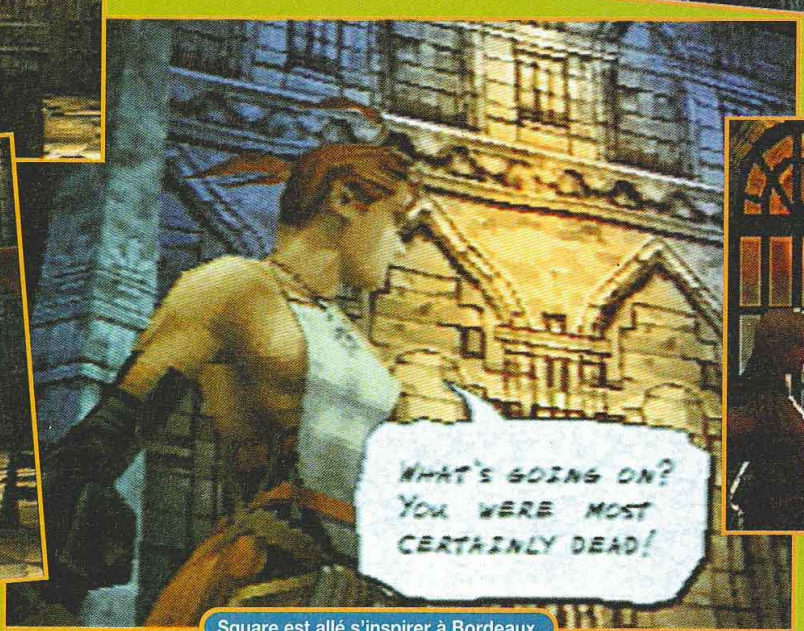
Effet dynamique superbe.





Ahhh, le bon air de la forêt !

Grayland est si accueillant !



Square est allé s'inspirer à Bordeaux.

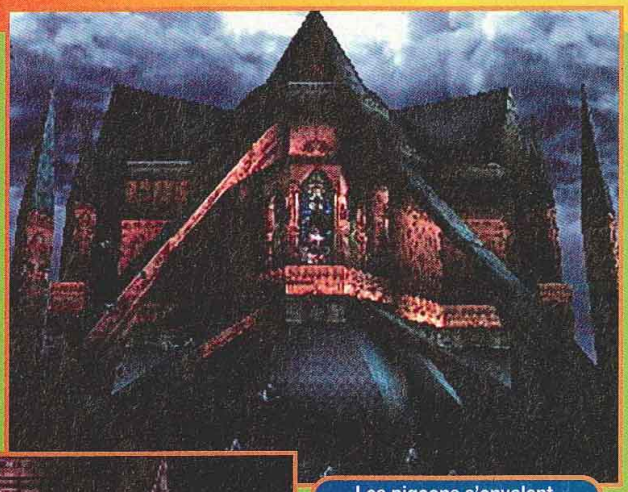
Scènes cinématiques à foison.

Vagrant Story

de la part de Square.Plus fort, les blessures sont gérées de manière intelligente. Le corps est divisé en six parties (deux bras, deux jambes, la tête et le tronc) qui peuvent passer par six états successifs (excellent, bon, moyen, mauvais, mourant).

Blessures gerées

On peut ainsi perdre l'utilité d'un bras ou se traîner à cause d'une blessure à une jambe. Cela vaut pour vos ennemis. Du reste, il existe toujours un point faible à chaque ennemi (même les boss). Il faudra savoir le trouver et l'exploiter, sinon vous ne ferez pas long feu. Outre les scènes dans le manoir, Vagrant Story vous propose une visite des environs avec, par exemple, une sinistre forêt peuplée de créatures pas forcément accueillantes... Bref, Vagrant Story attire l'œil et on espère que le scénario comme la jouabilité seront au rendez-vous, car ce titre risque bien de faire très mal. Premier élément de réponse dès le TGS de septembre.

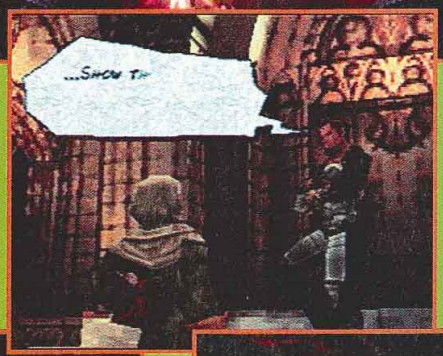


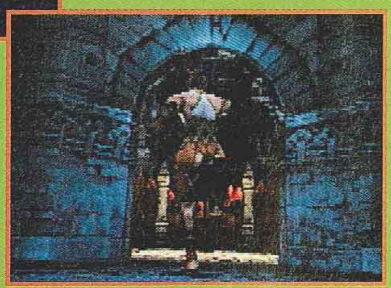
Les pigeons s'envolent.

Levé du soleil saisissant !

Oui, il y a plus chaleureux...

Le corps géré en six parties.





Toutes photos © Square /Character Design - Akihiko Yoshida

14
ANGER
SABLE
LES
PlaySt
LA DREAMCAST
ON
PARIS et RÉGION PARI
PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDE
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01
PARIS / GOBELINS
57, av. des Gobelins - 75013
ASNIERES
95, av. de la Marne - 92600
BRUNOY
18, rue Pasteur - 91800
CERGY PONTOISE
C.Cial «les 3 fontaine» (au-dessus
7, Grand Place - 95000
NOGENT S/ MARNE
42, bis, rue des Héros Nogentais
PUTEAUX
25, bd Richard Wallace - 92800
PROVINCE
AIX EN PROVENCE
18, rue Paul Bert - 13100
AJACCIO
5, av. Beverini - 20000
NOUVEAU : ANGERS
"Les Halles" - Rue Baudrière - 4900
ANNECY
Passage Gruffaz - 74000
ARRAS
29, rue Gambetta - 62000
AUCH
36, rue de Lorraine - 32000
LE SPÉC
ULTIMA EN VPC : M

14 NOUVEAUX ULTIMA

ANGERS - BAYONNE - BLOIS - CHALON s/ SAONNE - FOUGÈRES - NIORT - GAP
SABLE s/ SARTRE - TROYES - MURET - NICE - CASTRES - NANCY - SAINT-ÉTIENNE

LES STARS ARRIVENT CHEZ ULTIMA !

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

■ PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CERGY PONTOISE 01 30 31 25 25
C.Cial «les 3 fontaine» (au-dessus de la gare RER)
7, Grand Place - 95000

NOGENT s/ MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

■ PROVINCE

AIX EN PROVENCE 04 42 96 19 19
18, rue Paul Bert - 13100

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000

NOUVEAU : ANGERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

BALLARUC 04 67 43 64 16
C.Cial Carrefour boutique n° 11 - 34540

BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200

NOUVEAU : BAYONNE
58, rue d'Espagne - 64100

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700

NOUVEAU : BLOIS
26, rue Porte Chartraine - 41000

BORDEAUX 05 56 92 85 11
203, rue Ste-Catherine - 33000

BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

NOUVEAU : CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100

NOUVEAU : CHALON-SUR-SAONE
10, rue au Change - 71100

CHARTRES 02 37 21 60 50
10, rue de la Poêle Percée - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70
57, place d'Armes - 59500

FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Damfront - 61100

NOUVEAU : FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300

NOUVEAU : GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000

GRENOBLE 04 76 00 08 23
4, rue St-Jacques - 38000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 ..... 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles St-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

MONTPELLIER 04 67 92 97 59
C.Cial Le Triangle - Rue Jules Millau - 34000

NOUVEAU : MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000

NOUVEAU : NANCY PC 03 83 35 34 35
Espace CD-Rom - 19, rue de la visitation - 54000

NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000

NOUVEAU : NICE
93-95, rue de France - 06000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

NOUVEAU : NIORT
8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000

ROUEN 02 35 88 68 68
50, rue Grand Pont - 76000

ROUEN SUD - TOURVILLE 02 35 81 16 16
11, C.Cial Carrefour - Gal. marchande - 76410

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

NOUVEAU : SABLE S/ SARTRE 02 43 95 77 77
12, rue Gambetta - 72300

SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68
34, rue des Halles - 85100

ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

NOUVEAU : ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000

ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TOULOUSE 05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000

TOULOUSE 05 61 61 54 00
C.Cial Gramont Auchan - 31200

NOUVEAU : TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000

VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

■ Bientôt : BRESSUIRE - CHAMBERY NARBONNE - NEMOURS - RENNES - SABLE ST DIE - VIRE.

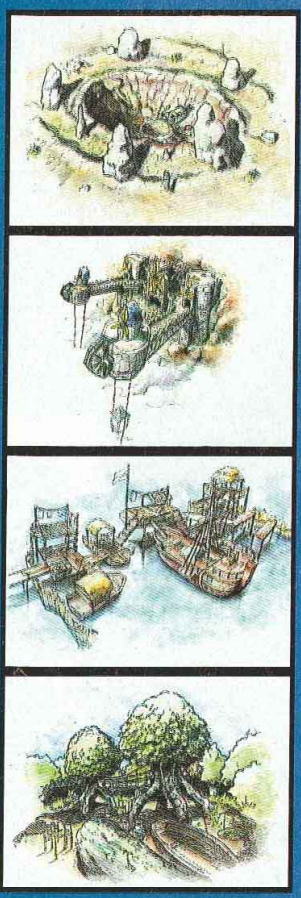
REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU : 01 34 66 97 70.

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - **Téléphone 01 47 07 33 00** - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

Toutes photos © Square / Character Design : Akihiko Yoshida

Breath of Fire IV



Ce quatrième volet de la série veut se donner les moyens de bousculer le haut du panier, histoire de finir en beauté sur Playstation.

Le seul RPG à être resté au fil du temps dans le catalogue de Capcom, Breath of Fire, a la lourde tâche de se frotter aux poids lourds du genre. Pour s'en donner les moyens, l'éditeur a offert à son bébé une mise à jour graphique conséquente. Il suffit de voir quelques écrans pour en être convaincu. Les graphistes ont fait un travail extraordinaire, d'autant que tout est en 3D ! Les traits sont fins et les textures impeccables. La 3D permet en plus de créer des mouvements de caméra dynamiques avec un effet cinématographique.
Les personnages sont en 2D, mais, là aussi, Capcom n'a pas fait dans le détail, puisque chacun possède un minimum de 3 000 étapes d'animation !

Trois aventuriers

Votre équipe se compose une nouvelle fois de trois aventuriers, suivant une formule consacrée et reprise par la plupart des éditeurs. Les combats se font directement sur l'aire de quête elle-même : on n'aura pas de zoom ni de décors spécifiques comme dans FFVIII. Le monde de Breath of Fire IV est extrêmement diversifié et assez vaste. Enfin, pour agrémenter le tout, l'éditeur a aussi inclus des séquences cinématiques en 3D temps réel. Un petit écran indique la nature des forces ennemies en présence et un système encore mystérieux de Combo sera intégré. Capcom n'a pas donné beaucoup d'informations sur son titre, car il veut en réserver la surprise pour le Tokyo Game Show qui approche.

Les films sont assez nombreux.

A la vue des premiers écrans, ce quatrième volet est convaincant et annonce un RPG très prometteur. Restera à juger le système des batailles et, surtout, le scénario. On n'a certainement jamais vu Capcom à si bonne fête sur ce créneau, et cela n'augure que du bon à la veille de l'arrivée de la PS2.

La magie en 3D impressionne !

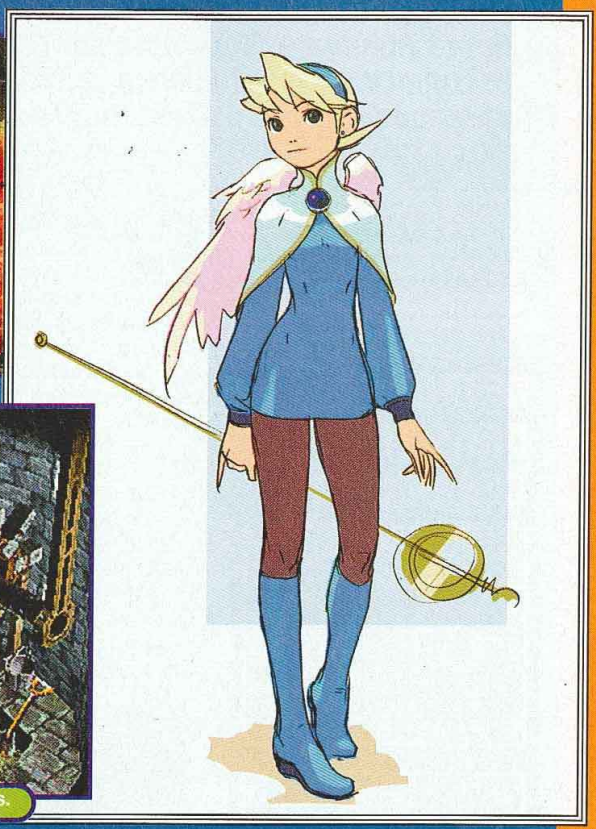
PLAYSTATION

Capcom/Fin 99

Le mélange 2D/3D prend à merveille.

Le Combo est une tradition chez Capcom.

La magie en 3D impressionne !



Les intérieurs sont également très détaillés.

Vous allez pas mal voyager et, à chaque fois, c'est un véritable délice graphique !

Banggio

Treasure est décidément très actif... Après Rakugaki Showtime sur PS pour le compte d'Enix, l'éditeur développe un nouveau jeu d'action, mais sur N64 cette fois.

NINTENDO 64

● Treasure/Sept. 99

Fidèle à sa réputation, Treasure nous revient avec un nouveau jeu d'action sous le bras. Au programme : du blast, encore du blast, et rien que du blast. A ce sujet, Laurent Ruquier m'en suggère une bien bonne : quand Philippe doute, blaste-z'y. Ah, ah, ah, sacré Laurent. Bref, vous pilotez un robot de combat doté d'un arsenal infernal, et tout particulièrement de nombreux missiles, qui sont d'ailleurs à la base de tout le système de jeu : vous devez tout simplement en lâcher un maximum dans tous les recoins des niveaux. Evidemment, votre adversaire ne se gêne pas pour en faire autant. C'est bien simple, on n'a jamais vu autant de munitions balayer un écran de jeu ; il ne reste pas beaucoup de place pour échapper aux explosions...

Un charme brut

Dans cette débauche de salves, il faudra récolter des bonus, qui apparaissent aléatoirement sous forme de fruits. On notera aussi un timide scénario, qui intervient par moment.
Au terme de chaque stage, un personnage vient juger de vos performances et vous décerne une note, en fonction de laquelle vous bénéficierez d'un Level-Up. Enfin, il semblerait que l'on puisse choisir sa route à certains moments clés. Pour le reste, Treasure applique son savoir-faire dans le domaine des shoots à scrolling horizontal. Bon, d'accord, les graphismes peuvent paraître un peu sommaires et l'ensemble, un tantinet classique, mais ce genre de jeu est encore trop rare sur la N64 pour faire la fine bouche. D'autant que Treasure est un pro du genre.

NETTOYEZ DANS TOUS CES RECOINS !

Tous les bonus sont bons à prendre.

Il faut venir à bout du mur de défense !

Les couloirs sont seize... Heu, très étroits.

Fuir, d'

Cent missi aux fesses Glups !

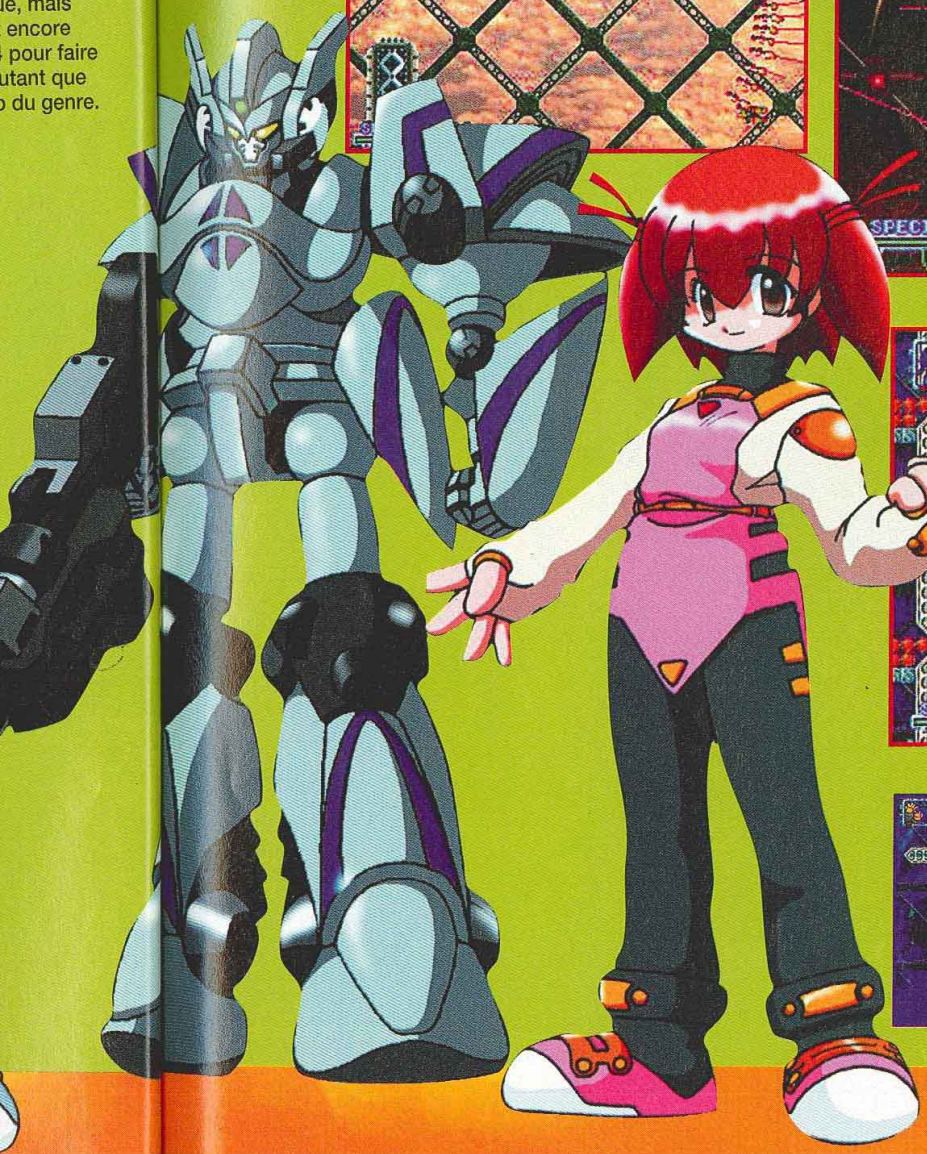
Fuir, d'accord... Mais où ?

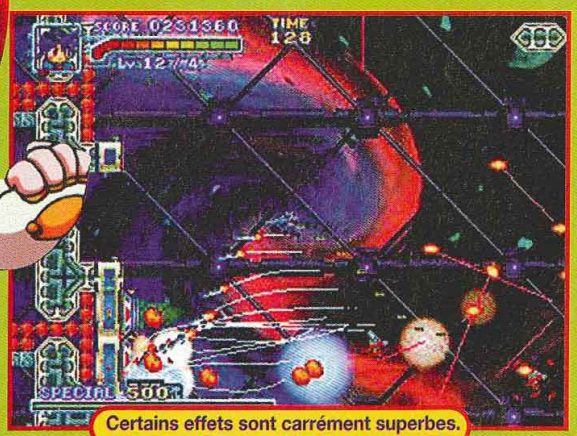
La bombe nettoie en profondeur.

Les missiles fondent sur vous... Ça va faire mal !

Cent missiles aux fesses... Glups !

Les boss de fin de niveau sont évidemment de la partie...





Certains effets sont carrément superbes.

Vous tirez cent missiles d'un coup ! Qui dit mieux ?

Kikaio

Sorti en septembre 98 en arcade sur une carte compatible PS, Kikaio fait son entrée dans le monde des consoles par la grande porte DC.

Destiné à un très jeune public, Kikaio est une sorte d'initiation au jeu de combat 3D avec des robots pour protagonistes. On en trouve huit, qui sont un véritable condensé de tout ce qui s'est fait en la matière à la télévision japonaise ces vingt dernières années. Et ce n'est pas peu dire, quand on connaît l'imagination dont sont capables les studios de production nippons... Cette richesse a permis à l'équipe de développement de mettre au point une jouabilité particulière pour chacun des robots mis en scène.

Si le système de jeu reste fidèle à l'original en arcade, Kikaio offre sur Dreamcast une toute autre figure..

Merci, petite DC !

3D est stable, traits fins et textures élaborées créent un décor riche et accidenté avec moult éléments décoratifs, comme des bâtiments. Les effets spéciaux sont des plus réussis et, cerise sur le gâteau, les dessins animés qui font office de cinématiques sont de toute beauté. On devrait aussi avoir droit de nouveaux modes de jeu, mais Capcom reste pour le moment muet à ce sujet. Rien non plus en ce qui concerne d'éventuels personnages ou niveaux supplémentaires. On sait juste que le jeu gérera le Puru Puru Pack et, peut-être, le VMS.

DREAMCAST

● Capcom/Fin 99

Les coups spéciaux sont particulièrement réussis.

La 3D est belle et stable.

Il faut attaquer pour remplir la jauge de puissance.

Les dessins animés sont d'une grande finesse.

Le décor urbain est très réussi sur DC.

Transpercez vos ennemis !

L'histoire des robots nippons en huit modèles.

L'onde de choc va faire mal...

Y'A PAS PHOTO !

La version arcade (en bas) est littéralement explosée par la Dreamcast (en haut).

La jauge est pleine : bonjour les coups spéciaux !

animés sont de finesse.

NGPC : les grands arrivent

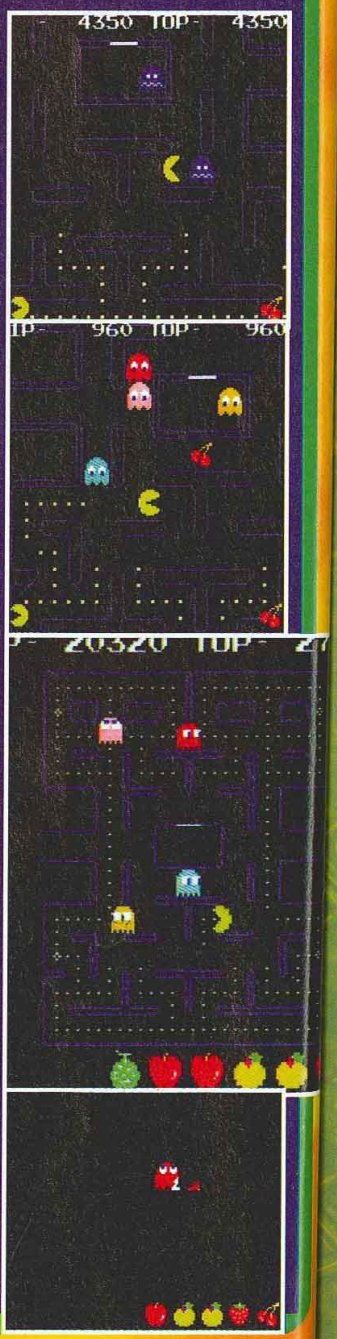
Une fois n'est pas coutume, voici quelques nouvelles fraîches de la Neo Geo Pocket Color de SNK.

Après une succession de titres colorisés (d'anciens jeux en noir & blanc passés à la moulinette couleur), SNK a mis les bouchées doubles, et ses dernières productions NGPC (Samurai Spirits 2, Fatal Fury First Contact et Metal Slug First Mission) sont superbes. Et voilà maintenant que l'éditeur d'Osaka bénéficie enfin du soutien des grands noms de l'industrie.
Le premier titre adapté n'est autre que Capcom Vs SNK (SNK, automne 99). Présenté sous la forme d'un jeu de cartes façon Pocket Monster (pour les duels), il n'a rien à voir avec la version arcade qui, elle, sera un vrai jeu de combat. Déçu ? Attendons de voir le produit final, mais il est vrai que ce genre n'a pas la cote par chez nous... Histoire de vous rassurer tout de même, sachez qu'une seconde version, plus orientée action est en chantier, et qu'elle est annoncée pour la fin 99.
Passons maintenant à une grosse surprise : l'arrivée de Namco. Enfin, indirectement, puisque Namco a donné son aval et c'est SNK qui programme... et le jeu en question n'est autre que... Pacman ! Oui, la fameuse boule jaune et gloutonne, dans sa livrée originale. Parfaitement adapté à l'écran de la NGPC, il est appelé à faire un malheur. Enfin, on note de nouveaux titres connus, tels que Coolboarders Pocket (Link DC) ou Densha 2 de Go !

Capcom Vs SNK : on aura tout d'abord droit à un jeu de cartes, avant une version action, fin 99.

PACMAN

Ahhhh, Pacman, le vrai, l'original, est sur portable ! C'est AHL qui va être content !



RECYCLEWARE LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDÉO.

Recycleware reprend vos jeux PlayStation et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.*

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX RECYCLEZ-LES !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS

Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Adidas Power Soc.	79 F	Resident Evil	119 F	ODT	149 F
Tekken	79 F	Tomb Raider	119 F	Warkraft 2	149 F
Adidas P. Soc. 97	99 F	Tomb Raider 2	119 F	WLS' 98	149 F
Alien Trilogy	99 F	Colony Wars	129 F	Colony Wars 2	169 F
Boucliers de Quet.	99 F	Crash Bandicoot 2	129 F	Formula One 98	169 F
Com. & Conquer	99 F	Croc	129 F	Lucky Luke	169 F
Doom	99 F	Duke Nukem	129 F	Monaco Grand Prix	169 F
Fade to Black	99 F	FIFA En route...	129 F	OddWorld 2	169 F
ISS Pro	99 F	Final Fantazy	129 F	Resident Evil 2	169 F
Legacy of Kain	99 F	Formula One 97	129 F	Theme Hospital	199 F
Madden	99 F	Heart of Darkness	129 F	Toca 2	199 F
Need for Speed 2	99 F	Hercule	129 F	Bug's Life	219 F
Road Rash	99 F	Gran Turismo	129 F	Egypte	219 F
Rapid Racer	99 F	Nightmare Creat.	129 F	Ridge Racer 4	219 F
Soviet Strike	99 F	Oddworld	129 F	Spyro	219 F
Syndicate Wars	99 F	Soul Blade	129 F	Crash 3	229 F
Tekken 2	99 F	Tomb Raider 3	129 F	RType Delta	229 F
Alerte Rouge	119 F	Wipe Out 2097	129 F	Civilization 2	249 F
Crash Bandicoot	119 F	Adidas Power 98	139 F	Evil Zone	249 F
Die Hard Trilogy	119 F	Diablo	139 F	FIFA 99	249 F
G-Police	119 F	Cité des Enf. Perdus	149 F	Ko Kings Boxing	249 F
MicroMachine V3	119 F	Deathtrap Dung.	149 F	Populous	249 F
Pandemonium	119 F	Fighting Force	149 F	Rollcage	249 F
Rayman	119 F	Nuclear Strike	149 F	Tiger Woods	249 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* NINTENDO 64

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS

Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Mario 64	99 F	Nagano	149 F	F Zero	199 F
Extreme G	129 F	Diddy Kong	169 F	Golden Eyes	199 F
F1 Grand Prix	129 F	Mission Impossible	169 F	Mario Kart	199 F
Turok	129 F	Yoshi's Island	169 F	Snow Board Kids	199 F
Wave Race	129 F	1080°	199 F	Starwars	199 F
Lamborghini	139 F	Banjo Kazooie	199 F	V-Rally	199 F
ISS 64	149 F	Bomber Man Hero	199 F	NBA Live 99	269 F

* Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 30/09/99.

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- **Vérifié (CD & manuel en bon état)**
- **Reconditionné sous blister**
- **Garanti 6 mois**
- **Moins cher**

PARIS PLACE DES INNOCENTS

PARIS 2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris - Tél. 01 42 36 25 42

REGION PARISIENNE

ANTONY 27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

BEAU-SEVRAN C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran
Tél. 01 41 52 12 92

CLAYE-SOUILLY C. Ccial Carrefour - RN 3 - 77413 Claye-Souilly
Tél. 01 60 94 80 41

ÉVRY 2 C. Ccial Evry 2 - 91022 Évry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

MONTESSON C. Ccial Hyper-Montesson - 78360 Montesson
Tél. 01 30 86 15 72

PARLY 2 C. Ccial Parly 2 - Niveau bas - 78150 Le Chesnay
Tél. 01 39 23 16 65

PONTAULT-COMBAULT C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

ROSNY 2 C. Ccial Rosny - 92110 Rosny
Tél. 01 48 12 65 47

TAVERNY C. Ccial Les Portes de Taverny - 95158 Taverny
Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

ÉCHIROLLES C. Ccial Carrefour - 38431 Échirolles
Tél. 04 38 49 91 02

LYON C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension - 69000 Lyon
Tél. 04 72 84 20 38

MARSEILLE 9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 96 11 14 28

NICE-LA TRINITÉ C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

THIONVILLE C. Ccial Continent Geric-Thionville - 57100 Thionville
Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

La guerre s'intensifie

Nintendo, Sega et SCEI s'apprêtent à livrer bataille. Sega part avec une longueur d'avance, mais jusqu'à quand ?

Chaque constructeur fourbit ses armes dans un secret plus ou moins bien gardé et générateur des rumeurs les plus folles. Parmi elles, on trouve des informations qui, après vérification, se révèlent très intéressantes.

Dolphin pour le jeu

Il semble que la Dolphin de Nintendo soit orientée 100% jeu. Nintendo aurait laissé le côté multimédia à son partenaire Panasonic et sa X-21. Nintendo veut une console de jeu et rien d'autre. Exit donc la lecture des DVD-vidéo de base, tout comme la partie audio (CD & DVD). Le modem serait néanmoins conservé pour permettre le jeu et les services en ligne. Certains seront déçus... Mais cette décision a pour conséquence de satisfaire Panasonic et, surtout, de proposer une console à un prix plancher, bien plus proche des réalités du marché, et donc du porte-monnaie des joueurs. Selon les sources, le prix de ladite console oscille entre 99 et 120 dollars, soit 600 et 750 francs. Si cela se vérifiait, ce serait un coup majeur porté à ses concurrents, SCEI et Sega. Enfin, et ce n'est pas la moindre nouvelle, Square aurait trouvé un terrain d'entente avec Nintendo pour développer sur Dolphin.

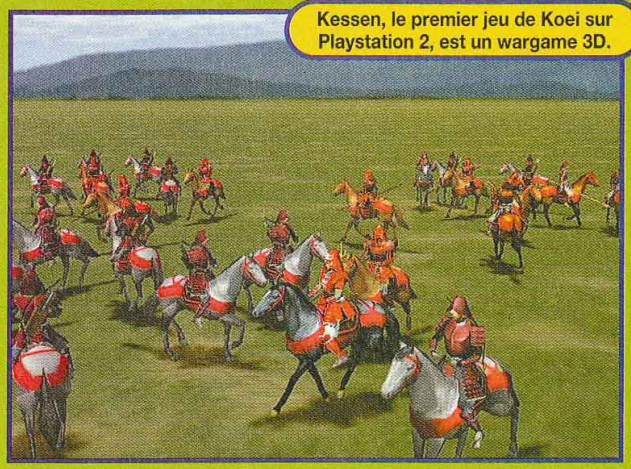
Dans les rangs ?

Le premier jeu Dolphin a été annoncé et ce sera un... Mario. Oui, le plombier moustachu sera à nouveau là dans un titre apparemment beaucoup plus mature, et en compagnie de Luigi. Miyamoto y travaille dur et se charge aussi de la conception de la manette pour la machine. Il promet à nouveau une jouabilité révolutionnaire et des sensations inconnues. Et comme le maître n'a jamais déçu en la matière...

10 contre un qu'un nouvel épisode de Zelda verra le jour sur Nintendo Dolphin !

Et la DC ?

Commercialisée désormais à moins de 1000 francs, la Dreamcast cherche à couper l'herbe sous le pied de la Playstation 2, annoncée comme assez chère (mais sans prix précis). Côté technique, Sega garde le plus grand secret sur son projet DC2 (console et up-grade). Concernant les jeux, Sega rassemble une foule d'éditeurs PC grâce à la facilité de conversion entre les deux supports. Outre l'excellent Soulcalibur et le soutien important de Capcom avec sa dizaine de titres, SNK a annoncé qu'il souhaitait développer un Samurai Spirits sur la DC (en 3D ?).



Kessen, le premier jeu de Koei sur Playstation 2, est un wargame 3D.

Côté Internet

Les compagnies de chemin de fer de Tokyo se lancent toutes sur le marché de l'Internet en faisant courir des câbles le long de leurs lignes, la DC servant de terminal. British Telecom sera en charge de la couverture européenne et le géant ATT s'occupera des USA, avec dès l'été prochain un service complet : jeu, communication (téléphone + vidéo), Internet et e-commerce, par le bais de la DC, via le câble. Quant à la PS 2, elle reste entourée de mystère. Tous les éditeurs se disent impressionnés par la nouvelle console de Sony. Par contre, les conversions des titres PC seraient nettement plus complexes que sur DC. Pire, il faudrait quasiment tout refaire de A à Z. Enfin, le problème de la mémoire se poserait avec des capacités plutôt faibles.

PS2 : le monstre

La machine posséderait donc un potentiel énorme, mais requerrait des programmeurs expérimentés (c'est-à-dire bien payés). Par contre, les as de la Playstation ne seront pas perdus, voire plutôt favorisés. Conséquence immédiate, les éditeurs de taille modeste ainsi que ceux du monde PC s'orientent majoritairement vers la Dreamcast.

L'adaptation facile de jeux PC sur Dreamcast est un grand atout pour Sega.

NEWS

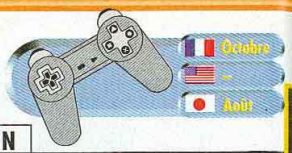
C'est la rentrée... Pour beaucoup d'entre vous, les vacances sont finies. Mais ce n'est pas la fin du monde, même si ce n'est pas toujours plaisant, et le mois de septembre se rattrape avec de nombreux jeux qui arrivent.
Ce mois-ci, le voile a été levé sur un bon nombre de titres, notamment sur Dreamcast, comme Trick Style et Hydro Thunder. Du coup, le soleil revient dans nos cœurs, et l'on se met à penser aux hits de Noël...

PAS CHER

■ **Platinum.** La gamme pas chère de la PS s'agrandit. Les prochains titres seront Resident Evil 2 et Street Fighter EX Plus Alpha. Virgin nous gâte !

■ **Breath of Fire IV.** Capcom adore les suites et nous le prouve une fois de plus avec son RPG favori. Ryu et Nina sont de retour. La grande nouveauté est la possibilité de combiner des attaques et des sorts, histoire de balancer des coups plus puissants. On vous en dira plus le mois prochain. En attendant, matez la photo.

■ **Beatmania.** Konami va sortir le quatrième mix de son jeu de DJ sur Playstation. Au programme : dix-neuf chansons tirées de la version arcade et d'autres morceaux inédits, créés uniquement pour la Playstation. De plus, Konami prévoit de sortir bientôt une suite à la version Gameboy du jeu.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO EVOLUTION

Mother soccer

ISS fait sa rentrée ! Au programme de cette nouvelle mouture, estampillée "Pro Evolution" : des graphismes éclatants, des innovations à la pelle, et toujours la jouabilité exemplaire de la série. Les mordus de foot en sont déjà tout émoustillés.

Dès la présentation, on perçoit que cette nouvelle version d'ISS va nous offrir quelques belles heures de défoulement footballistique. L'introduction, toute en images de synthèse et particulièrement réussie, conduit d'entrée vers les menus de sélection, et l'on comprend immédiatement que la gestion de l'environnement des matches a été travaillée avec un soin tout particulier. ISS l'ancien, avec ses menus réfrigérés, n'est plus. Bienvenue à ISS Pro Evolution et à son design très high tech !

Le programme

Il est possible de disputer toute sorte de compétition et d'en paramétrer jusqu'au moindre détail. Il y en a pour tous les goûts : rencontres d'équipes présélectionnées, matches entre les meilleurs clubs européens... S'il est possible de rejouer la Coupe du Monde, le tournoi olympique des prochains jeux d'Asie reste l'une des grandes attractions de ce soft. Un mode Entraînement permet aux novices de se familiariser avec les finesses du jeu et l'ensemble des possibilités de coupes et diverses compétitions offre une durée de vie qui s'annonce plus que conséquente.

Au générique

Les grandes équipes nationales et les plus grands clubs sont bien sûr présents. Les protagonistes sont évidemment les plus grands joueurs de la planète, ici au sommet de leur art, et dont les caractéristiques sont plus réalistes que dans le précédent ISS. La fatigue est devenue un facteur important qui conditionne les parties, et le réalisme des réactions et la précision des gestes sont tels que la position du joueur sur le terrain influe sur la qualité des ballons distribués. Dans ce schéma, un défenseur sera moins technique qu'un attaquant.

Premières passes

La partie commence et les sensations déboulent. Le jeu possède une esthétique à damner n'importe quel FIFA. Les joueurs sont animés d'une manière révolutionnaire et les mouvements techniques se révèlent très complets. Déjà, à ce stade de développement, l'animation est fluide et rapide et l'intelligence artificielle des joueurs de champs tout simplement brillante. Les appels de balles sont réalistes et la défense, toujours

bien placée. Les pa
de façon toujours t
frappes peuvent êt
volonté.

Rien que du r

Indépendamment c
incluses dans la pa
petits plus viennent

Octobre
Août

uture,
nplaire
tillés.

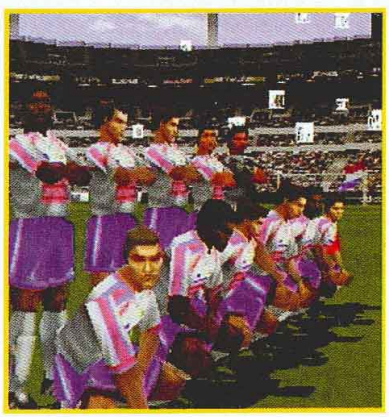
r le terrain
es ballons
chéma, un
s technique

ses
et les
t. Le jeu possède
mner n'importe
rs sont animés
utionnaire et les
ques se révèlent
à ce stade de
imation est fluide
telligence
des joueurs de
s tout simplement
te. Les appels de
es sont réalistes et
léfense, toujours

bien placée. Les passes s'effectuent de façon toujours très précise et les frappes peuvent être travaillées à volonté.

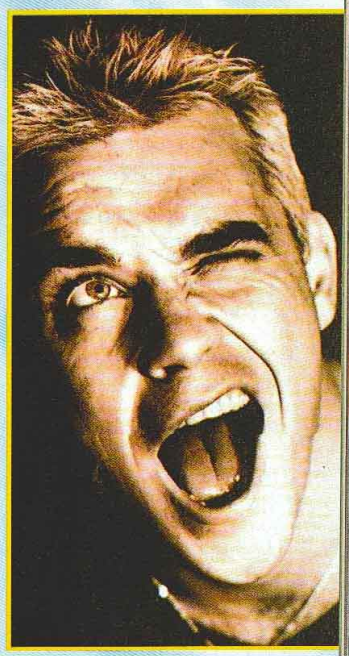
Rien que du neuf

Indépendamment des nouveautés incluses dans la partie, de nombreux petits plus viennent apporter un grand confort de jeu. Ainsi, les tactiques et la gestion des équipes sont complètes et précises, les dribbles font leur apparition et les possibilités techniques se sont étoffées. Désormais, il est possible de sauvegarder les plus beaux buts, de s'offrir toutes les fantaisies (de un à quatre joueurs) grâce aux divers modes Multijoueurs et de paramétrer les options audiovisuelles. Tant d'innovations réjouiront, c'est sûr, les spécialistes du genre comme les débutants.



ZIQUE

■ **Robbie Williams.** Sega Europe aurait conclu un deal avec le chanteur anglais le plus fou du moment : on pourra entendre des extraits de deux chansons de l'ex-membre de Take-That dans les spots TV de la Dreamcast. Peut-être un petit air de Millenium et d'Angel sur le joli logo bleu de la console ? En plus de cela, Electronic Arts lui a aussi proposé de composer une des musiques de son FIFA 2000, suite à Blur et Chumbawamba.



■ **Top 50.** Grande surprise au Japon ! Les musiques de Final Fantasy VIII et de Dance Dance Revolution ont réussi à se classer dans le Top 50 des ventes de disques du Japon. Preuve que les musiques de jeu deviennent de plus en plus populaires.

■ **En avant !** Des rumeurs, toujours des rumeurs. Il paraît que Square se lancerait aussi dans la vague des jeux de musique à la Parappa et à la Beatmania. Hé oui, dès qu'un genre marche bien, tout le monde se rue dans la brèche.

RPG

■ **FFVIII.** Malgré la sortie avortée de la PocketStation aux Etats-Unis, la version ricaine de Final Fantasy VIII restera compatible avec la petite carte mémoire magique de la Playstation.

■ **Traductions.** Les prochaines traductions américaines des RPG de Square les plus attendus du moment sont : Dewprism, Chrono Cross et Legend of Mana. Aucune date n'a été annoncée.

■ **Climax Landers.** L'action-RPG prometteur de la DC est encore retardé ! Sega et Climax en ont décidé ainsi, après avoir constaté des "vices de fabrication" et bugs "impardonnables". Toujours pas de date de sortie annoncée.

■ **Jeu PS2.** Koei a dévoilé officiellement son jeu prévu pour la Playstation 2. Il s'agit de Kessen. Au vu des photos, il semblerait que ce soit un wargame se passant dans le Japon antique, où les guerriers auront droit à quelques armes anachroniques, tels que des fusils et des pistolets.

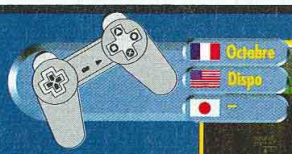
■ **Quintet.** Ce développeur ayant déjà signé des chefs-d'œuvre sur Snin, comme Actraiser, par exemple, se remet au travail. Ce sera sur Playstation, et ça s'appellera Brightis, prévu en octobre.

LE CORRUPTEUR

Le retour du killer

OK, vous allez nous dire qu'il est un peu tard pour en parler, puisque que ce film est sorti depuis près d'un mois. Mais si vous ne l'avez pas encore vu, ruez-vous dessus ! Chow Yun Fat ("The Killer", "God of Gamblers") trouve enfin un rôle à sa mesure. En effet, sa prestation dans "Un Tueur pour cible" n'était pas très convaincante. Dans "Le Corrupteur", il incarne un flic corrompu (mais au cœur d'or) du quartier de Chinatown, à Los Angeles. Sombre, un peu fou, casse-cou et cynique, son personnage ressemble un peu à celui du "Syndicat du Crime". De son côté, Mark Wahlberg, son coéquipier, est lui aussi excellent, tous deux forment un tandem de choc. L'histoire, intéressante et crédible, n'est pas un simple prétexte à aligner des gunfights. On a aimé, foncez le voir !

TINY TANK

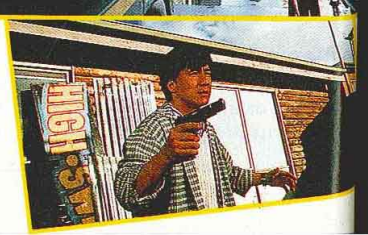


Tiny Tank n'est certainement pas une nouvelle recette de cuisine de Maïté. Comme son nom l'indique, il s'agit d'une simulation de combat au style très cartoon. Le char que vous dirigez, de couleur jaune, a pour mission de détruire toutes les machines qui ont envahi la planète. Un scénario, une fois de plus, très classique. Douze niveaux vous attendent, en intérieur comme en extérieur. Votre armement va s'étoffer considérablement au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu : missiles, mines, laser... le parfait arsenal du petit putschiste. Un mode 2 joueurs en écran scindé est aussi de la partie.

MISTER COOL

Pas de répit pour Jackie

Derrière ce titre un peu euphorique se cache en fait "Mister Nice Guy", nom original de ce film avec Jackie Chan. On y trouve les ingrédients habituels, à savoir des cascades complètement folles, des combats chorégraphiés de façon burlesque, des prouesses physiques à faire peur, des méchants un peu bêtes mais très cruels et des filles qui courent après Jackie. Le spectacle est vraiment bon enfant. Cela devrait excuser le scénario un peu pauvre et le jeu médiocre des acteurs. Cela est sûrement dû au registre de langue employé – très simple afin d'être compris par une majorité de personnes (dont beaucoup de Chinois). A part ça, "Mister Cool" est le film idéal pour se payer une bonne tranche de rire.



ne un flic
r d'or)
n, à Los
u fou, casse-
sonnage
i du "Syndicat
Mark
er, est lui
ux forment
istoire,
n'est pas
gner des
ncez le voir !

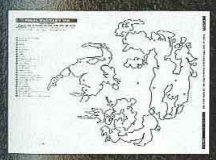
outschiste.
écran
partie.

GUIDES
ASTUCES
SOLUTIONS
VIES INFINIES
ÉNERGIE INFINIE
ARMES CACHÉES
PLANS EXCLUSIFS
CIRCUITS CACHÉS
NIVEAUX SECRETS
PASSAGES SECRETS
TOUTES LES ARMES
VOITURES CACHÉES
ÉNIGMES RÉSOLUES
MUNITIONS INFINIES
PERSONNAGES CACHÉS
CODES ACTION REPLAY
SÉLECTION DE NIVEAUX
CINÉMATIQUES CACHÉES
COMBOS ÉTONNANTS
VOITURES PLUS RAPIDES
PERSONNAGES BIZARRES
ETC, ETC.

EXCLU : PAUSE
POUR ARRÊTER LE DÉFILEMENT D'UNE ASTUCE, APPUYEZ SUR LA TOUCHE 8 DE VOTRE TÉLÉPHONE. VOUS AUREZ TOUT LE TEMPS DE NOTER L'ASTUCE OU LE BOUT DE SOLUTION ! RETAPEZ SUR LA TOUCHE 8 POUR RELANCER. C'EST INDISPENSABLE... ET EXCLUSIVEMENT SUR LE 0836688477 !

8 TUV II

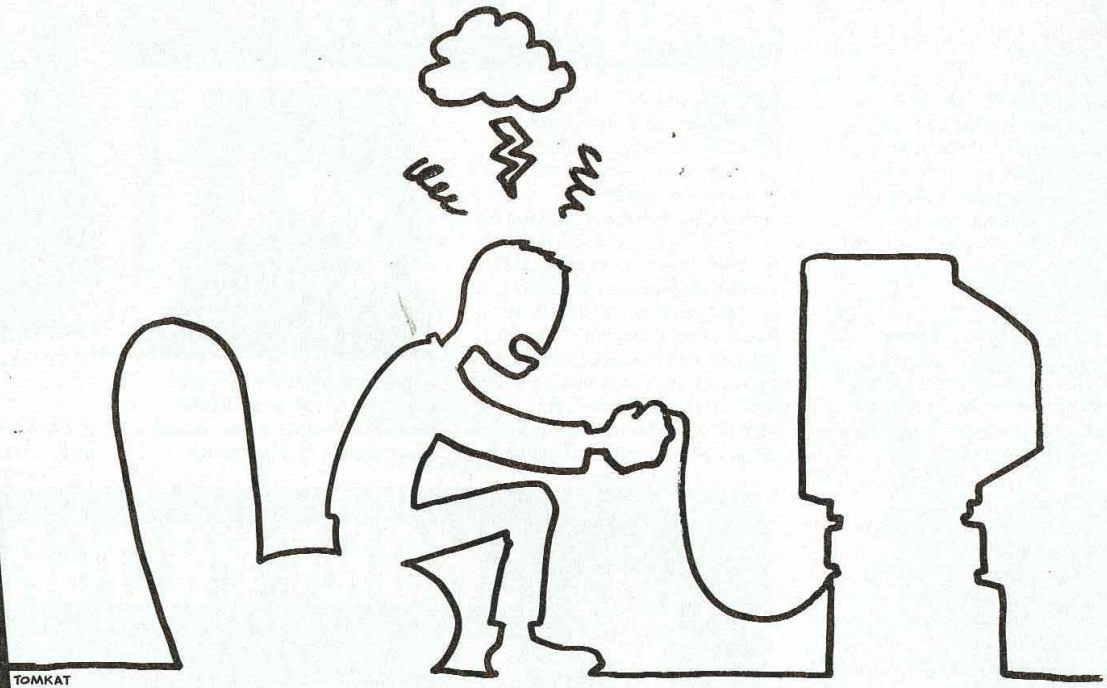
EXCLU : PLANS
DES DIZAINES DE PLANS ET AIDES DE JEU, SOUVENT EXCLUSIFS, SONT DISPONIBLES À LA DEMANDE SUR LE 3617 TIPS. VOUS LES RECEVREZ IMMÉDIATEMENT PAR FAX OU DÈS LE LENDEMAIN PAR COURRIER, SELON VOTRE CHOIX. VRAIMENT TRÈS PRATIQUE ET EXCLUSIVEMENT SUR LE 3617 TIPS !



NOUVEAU !
IL Y A DES DIZAINES DE CADEAUX À GAGNER SUR LE 3615 ARCAD OU LE 083668TIPS :
• VOLANTS
• APPLE IMAC
• DVD SONY
• 7000F DE CHÈQUES FNAC, ETC.

3615 ARCAD
Jouez et gagnez !

COMMENT RESTER INSENSIBLE À SA DÉTRESSE ?



TIPS®

L'anti-galère jeux vidéo !

EN QUELQUES DIZAINES DE SECONDES PAR MINITEL OU TÉLÉPHONE, CONSULTEZ NOS MILLIERS D'ASTUCES, SOLUTIONS, PLANS, CODES ACTION REPLAY POUR -PRESQUE- TOUS LES JEUX, MÊME LES PLUS RÉCENTS ! MISE À JOUR DEUX FOIS PAR SEMAINE.
CONSOLES (32, 64, 128 bits, PORTABLES...) - PC - MAC

3617 TIPS — L'anti-galère par FAX ou COURRIER
3615 TIPS — L'anti-galère par MINITEL
0836688477 — L'anti-galère par TÉLÉPHONE (8477<->TIPS)

Pixtel 3615, 083668 : 2,23F/MIN. 3617 : 5,57F/MIN. TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.

* TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant d'exploiter des fonctions cachées d'un jeu vidéo.

RAYON MANGA

■ Ah, my goddess !
Ce huitième volume reste dans le même ton que les précédents, à savoir que l'histoire n'avance pas d'un pouce... Mais bon, cela se lit toujours aussi facilement, même si ça commence un peu à se répéter.

■ Kenshin
On atteint déjà le sixième volume ! La série s'essouffle et l'enchaînement de combats finit par lasser. Mais, malgré ce passage à vide, "Kenshin" reste un bon manga.

■ Trefle
Le premier volume n'avait rien pour convaincre, mais certaines série étant parfois longues à démarrer, on attendait la suite avant de juger. Eh bien avec "Trefle", pas de surprise, c'est toujours aussi ennuyeux !

■ Slam Dunk
Dans ce troisième manga, l'équipe de Shohoku va livrer son premier match et Sakuragi aura même un maillot. Bref, il commence à s'intégrer. Un manga à ne pas rater, qui vous met de bonne humeur pour la journée.

■ Bastard
Pauvre Hagiwara, il pataugé un peu dans son scénario... On est loin de la petite aventure d'héroïc fantasy du départ : dans ce dix-septième volume, c'est l'apocalypse !

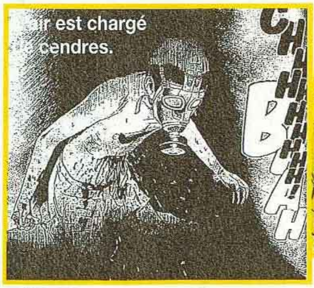
■ Black Jack
On n'arrive toujours pas à se lasser de ce manga, même au bout du neuvième volume. Car, même si les "nouvelles" se suivent et se ressemblent toujours plus ou moins, à chaque fois c'est différent. Bref, un chef-d'œuvre!

■ Ranma
Un nouveau personnage fait son apparition dans ce vingt-deuxième manga : la mère de Ranma ! Avec des gags à gogo et ce qu'il faut de baston, la recette habituelle fonctionne toujours.

NOIR C'EST NOIR

Dragon Head

Cette série devient de plus en plus attachante. Au départ, on pouvait redouter de tomber dans des clichés de monde post-apocalyptique, mais le scénario est bien ficelé et ce troisième manga fait taire toutes nos craintes. Cela commence même tellement fort, qu'il sera sans doute difficile de finir la série... Mais pour l'instant, l'histoire de ces deux adolescents seuls dans un monde complètement mort est passionnante. Leur combat ? Survivre au manque d'eau ou de nourriture et, surtout, éviter les labyrinthes de la folie. Car il ne leur est pas facile de rester normaux dans une situation aussi dingue. Bref, un manga à suivre absolument, une des meilleures surprises de l'année.



La vie est difficile quand on est seul...

SHORT PROGRAM

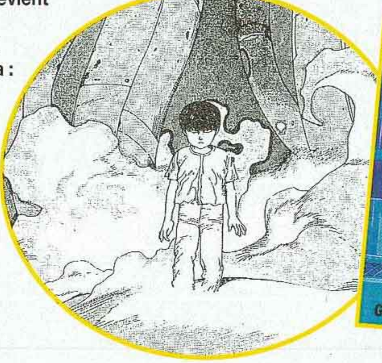
Mitsuru Adachi est très connu au Japon, et relativement peu en France. On a vu quelques dessins animés tirés de ses mangas sur la cinq et sur TF1... il y a quelques siècles. On reconnait tout de suite son trait assez simple, et les grandes oreilles de ses personnages. Short Program est un recueil de nouvelles sur les adolescents et l'amour... Bien sûr, ça sent un peu l'eau de rose, mais c'est agréable à lire. Chacun se reconnaîtra dans une des histoires... Bref un manga très sympa.

Les héros ont toujours un peu la même tête.

AU COMMENCEMENT

Akira

Même en connaissant l'histoire d'Akira depuis longtemps, on y revient avec plaisir. Glénat a la bonne idée de ressortir la version primitive de ce manga : on découvre ainsi le trait et le découpage originels, les planches non colorisées... Akira reste vraiment passionnant. On ne saurait trop vous conseiller de vous replonger dans la lecture de ce manga. Ce second volume voit l'éveil d'Akira !


Tetsuo va enfin pouvoir rencontrer Akira !

Team Mad Catz

COMPATIBLES PLAYSTATION™

UNE GAMME COMPLETE !

Bigben INTERACTIVE

VOLANT "DUAL FORCE"

*VOLANT À 2 MOTEURS DE VIBRATIONS.
*ROTATION DE 270°.
*CROIX MULTIDIRECTIONNELLE.
*LEVIER DE VITESSE À 2 DIRECTIONS.
*8 BOUTONS D' ACTION.
*VOLANT ET PÉDALIER ANALOGIQUES.

MANETTES INFRA-ROUGE

*2 CONTRÔLEURS RADIO AVEC RECEPTEUR
*3 FRÉQUENCES POUR 1, 2 JOUEURS
*TÉLÉCOMMANDE UNIVERSELLE POUR TÉLÉVISEUR.
*COMMUTER VOTRE TÉLÉVISEUR EN MODE JEU VIDÉO OU TV.
*JOUABILITÉ POSSIBLE JUSQU' À 9 MÈTRE DE LA CONSOLE.

Fais plaisir à ta mère !
Range ta console, tes jeux, et tes accessoires.

MULTI JOUEURS

*CONNECTEZ DE 5 À 8 JOUEURS !
*STABILITÉ GRACE À UNE BASE MÉTAL.

CARTES MEMOIRE

*CAPACITÉ 15 BLOCS.
*VITESSE D' ACCÉS RAPIDE (10KB/SECONDE).
*VENDUES PAR 2.

MC SPORTS

MEUBLE DE RANGEMENT

*POUR RANGER TOUT TYPE DE CONSOLE ET EGALEMENT JEUX, BOITIERS ET MANETTES
*DÉPLACEMENT FACILE GRÂCE AUX ROULETTES

Bigben INTERACTIVE

* PLAYSTATION EST UNE MARQUE DÉPOSÉE PAR SONY

BIGBEN INTERACTIVE S.A. -CENTRE DE GROS N°1, 59818 LESQUIN CEDEX FRANCE - FAX: 03 20 90 72 34

A LIRE

YUGIOH
Ce quatrième volume illustre le début d'un long combat ! "Yugioh" est un manga assez sympa, qui passionne même Cheub ! A suivre.

YU YU HAKUSHO
La série reprend de son ampleur avec ce seizième opus. On en apprend plus sur les origines du héros... qui va devoir descendre dans le monde des Ténèbres ! Brrr...

ASTRO BOY
On commence un peu à tourner en rond dans ce neuvième volume, même si ce bon manga se lit toujours aussi facilement.

X
Pas d'amélioration notable après onze volumes ! "X" reste toujours aussi ennuyeux. On retrouve bien les héros de "Tokyo Babylone" mais... Bah, qu'il est ennuyeux ce manga !

CAT'S EYE
Malgré son épaisseur (un vrai botin !), ce cinquième volume se lit rapidement et avec plaisir. Un excellent manga, à ne pas rater.

CYBER WEAPON Z
On arrive au huitième volume de "Cyber Weapon", et Park Iro se réveille enfin. Ça bastonne souvent, mais la qualité graphique ne cesse de nous émerveiller.

PERFECT BLUE
Début septembre, vous pourrez retrouver dans les salles obscures "Perfect Blue", un film d'animation de Satoshi Kon. Pour l'instant seuls des extraits circulent, mais on vous en reparlera dans le prochain numéro.

FUSHIGI YUGI

Snif ! c'est la fin de "Fushigi Yugi", le seul Shojo que le Panda ait réussi à apprécier jusqu'à présent. Bien sûr, on ne vous dira pas comment l'histoire finit. Il ne vous reste donc qu'à acheter le manga pour savoir ce qui arrivera à Miaka ! Pourra-t-elle enfin vivre son idylle avec Tamahome ? Si vous êtes a priori assez réticent aux shojos, "Fushigi Yugi" peut être une bonne façon de vous initier au genre.

Miaka va-t-elle enfin trouver le bonheur ?

VOLÉE DE BAFFES

Génération Basket

Ce manga est une sorte de "sous-Slam Dunk". Cela ne veut pas dire qu'il est mauvais, au contraire, son dessin est même plutôt soigné... Son scénario en revanche est bien trop classique (du manga de sport, traditionnel). De plus, il lui manque l'humour qui fait de "Slam Dunk" un manga à part. "Generation Basket" se prend beaucoup trop au sérieux avec ses scènes qu'on a déjà vues cent fois dans "Jeanne et Serge", "Olive et Tom"... Bref, on a affaire à un manga sympa, mais pas passionnant.

Qui a dit que le basket n'était pas un sport violent ?

Un manga trop sérieux pour être honnête.

TOUGH

En voilà une surprise qu'elle est bonne ! "Tough" est un manga bien bourrin, comme on les aime. Un peu dans le genre "Fulios" – vous savez les lycéens en pantalons larges qui se bastonnent à tous les coins de rues –, "Tough" mèle la baston à l'humour. Un cocktail détonant, qui donne quelques répliques d'anthologie, comme "La bagarre, c'est comme la branlette... quand on se retient trop, c'est pas bon " !? Bref, "Tough" est un manga que l'on ne saurait trop vous conseiller.

Le héros n'est pas aussi méchant qu'il en a l'air.

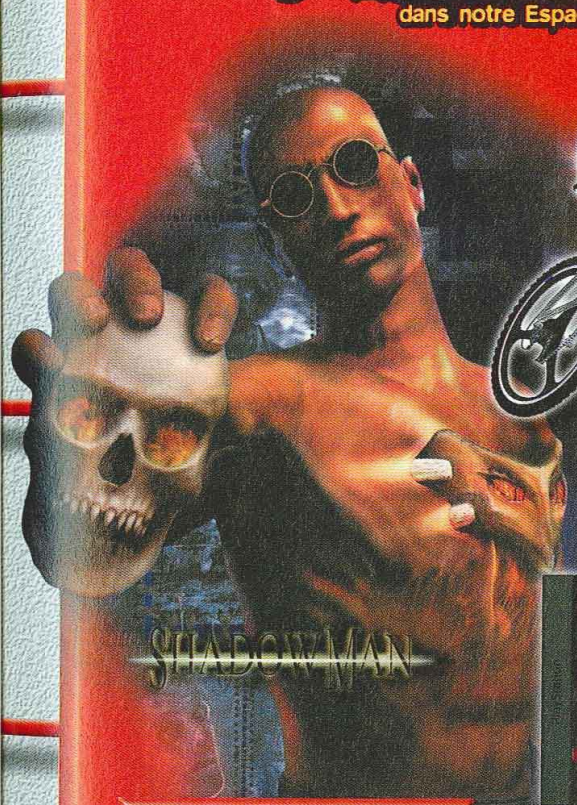
+ DE 160 MAGASINS

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion



X-Files

Soul Reaver

No Fear DownHill

Wip3out

En avant-première chez DIF!

Tout savoir sur la nouvelle console Sega Dreamcast.

Decouvrir le programme officiel des sorties de jeux Dreamcast.

ShadowMan

Monaco Grand Prix

Speed Devils

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 - Bellay	04 79 81 00 34	22 - Loudeac	02 96 66 02 05	40 - Dax	05 58 56 29 08	64 - Biarritz	05 59 24 99 07	84 - Avignon	04 90 86 01 66
01 - Bourg-en-Bresse	04 74 23 19 54	24 - Bergerac	05 53 73 30 28	41 - Vendôme	02 54 67 00 90	65 - Lourdes	05 62 42 30 66	84 - Carpentras	04 90 60 10 15
01 - Ferney-Voltaire	04 50 40 43 43	24 - Périgueux	05 53 53 55 94	42 - St-Etienne	04 77 49 00 89	67 - Haguenau	03 88 63 88 36	84 - Orange	04 90 34 47 13
02 - Chauny	03 23 38 00 10	25 - Montbéliard	03 81 94 17 09	43 - Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 28 91	69 - Villefranche/Saône	04 74 68 09 84	84 - Vaison	04 90 36 12 00
02 - Laon	03 23 79 06 80	26 - Romans	04 75 72 78 34	44 - Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00	71 - Digoin	03 85 53 75 73	85 - Challans	02 51 49 27 92
02 - Soissons	03 23 59 18 19	26 - Valence	04 75 78 09 68	45 - Orléans	02 38 62 76 76	71 - Mâcon	03 85 39 03 32	86 - Poitiers	05 49 41 77 66
02 - Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72	27 - Le Neubourg	02 32 07 00 35	47 - Agen	05 53 77 36 39	71 - Montceau-les-Mines	03 85 57 25 49	87 - Limoges	05 55 33 74 45
03 - Gap	04 92 52 72 74	28 - Chartres	02 37 36 44 22	47 - Agen 2	05 53 77 28 08	71 - Le Creusot	03 85 55 05 02	88 - Epinal	03 29 82 08 97
03 - Montluçon	04 93 93 54 33	29 - Quimper	02 98 53 52 40	47 - Villeneuve-sur-Lot	05 53 36 15 44	72 - Le Mans	02 43 82 68 14	89 - Auxerre	03 86 72 95 60
04 - Manosque	04 92 87 64 64	30 - Alès	04 66 52 46 66	50 - Cherbourg	02 33 44 60 88	74 - Annecy	04 50 52 86 02	90 - Belfort	03 84 28 06 55
04 - Marignane	04 42 09 98 88	31 - Fenouillet	05 61 70 81 05	51 - Châlons-en-Champ	03 26 68 49 49	75 - Paris 17ème	01 47 64 15 99	91 - St-Geneviève-des-Bois	01 60 15 90 90
04 - Sainte-de-Provence	04 90 56 62 30	31 - Roques-sur-Garonne	05 61 72 08 64	51 - Mourmelon-le-Grand	03 26 66 49 49	76 - Rouen	02 35 73 66 60	92 - Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
04 - Sisteron	04 92 61 09 55	32 - Auch	05 62 61 73 73	54 - Nancy	03 83 30 45 07	77 - Chelles	01 64 21 85 84	93 - Livry-Gargan	01 43 30 24 25
05 - Briançon	04 92 20 67 18	33 - Bordeaux	05 56 79 05 55	55 - Verdun	03 29 86 12 03	77 - Fontainebleau	01 60 71 91 14	93 - Montreuil	01 48 97 05 54
05 - Gap	04 92 52 72 74	33 - Langon	05 56 63 00 33	56 - Lorient	02 97 64 01 59	77 - Lagny	01 64 12 14 81	93 - Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
06 - Antibes	04 93 33 68 93	33 - Libourne	05 57 25 98 85	57 - Forbach	03 87 88 67 16	77 - Nemours	01 60 55 28 08	94 - Villiers-le-Bâle	01 45 85 21 69
06 - Cannes	04 93 39 26 26	34 - Agde	04 67 21 32 71	57 - Metz	03 87 74 65 70	77 - Pontault-Combault	01 60 29 53 76	94 - Créteil	01 47 49 09 15
06 - Grasse	04 93 09 70 00	34 - Béziers	04 67 49 01 65	57 - Thionville	03 82 53 80 81	77 - Provins	01 60 58 87 20	94 - Chennevières/Marny 2	01 48 83 09 20
06 - Menton	04 93 35 86 64	34 - Sète	04 67 46 16 18	59 - Hazebrouck	03 28 50 10 16	78 - Maisons-Laffitte	01 39 62 88 34	94 - Maisons-Alfort	01 48 93 26 14
06 - Nice	04 93 13 90 90	35 - Fougères	02 99 94 21 00	59 - Beaucats	03 20 63 80 80	78 - Montigny-le-Bretonneux	01 39 44 05 70	95 - Argenteuil	01 30 76 17 17
06 - Vallauris	04 93 64 64 64	37 - Tours	02 47 75 60 01	61 - Alençon	02 33 28 01 00	78 - Poissy	01 30 06 28 88	95 - Sarcelles	01 39 92 47 16
07 - Aubenas	04 75 93 56 56	38 - Grenoble G.Place	04 76 09 26 68	61 - Argentan	02 33 67 29 00	78 - Plaisir	01 30 07 52 81	97 - Guyenne	05 94 28 25 28
07 - Le Teil	04 75 49 28 28	38 - Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93	61 - L'Aigle	02 33 34 27 00	78 - Versailles	01 39 24 15 00	97 - Fort-de-France	05 96 70 79 61
08 - Charleville	03 24 56 01 01	38 - Rivegpin	04 74 43 28 93	62 - Boulogne-sur-Mer	03 21 13 07 00	79 - Parthenay	05 49 94 10 27	97 - Kourou	05 94 32 84 84
08 - Sedan	03 24 27 24 24	38 - Vallon	04 75 37 46 95	62 - Calais	03 21 19 07 00	81 - Albi	05 63 49 02 99		
08 - Vouziers	03 24 71 22 22	39 - Dole	03 84 72 68 67	62 - Lens	03 21 28 15 40	81 - Castres	05 63 59 18 88		
09 - Foix	05 61 65 12 12	39 - Lons-Le-Saunier	03 84 24 41 69						

SUISSE
• 4 magasins

ESPAGNE
• 10 magasins

BELGIQUE
• 1 magasin : Mons. 065 84 60 13

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE / DOM-TOM
• Avignon • Bayonne • Chambéry-St-Alexandre • La Flèche • La Réunion • Luxembourg • Montauban • Mont-de-Marsan • Morlaix • Roubaix • Sens • Toulouse • Toulouse II • Vannes • Vire

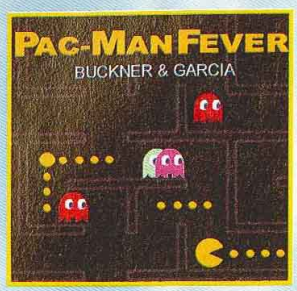
ITALIE
• Turin

MAROC
• Casablanca

PORTUGAL
• Lisbonne

BELGIQUE
• Bruxelles

PAC MAME



■ **Pac Man Fever.** Le CD de Jerry Buckner et Gary Garcia des musiques des plus grands jeux vidéo des années 80 est enfin en vente sur le Net. Pour 18 dollars environ, vous allez pouvoir écouter les thèmes remixés de jeux comme Pac Man, Frogger, Centipede, Defender, Donkey Kong, Mousetrap ou encore Berzerk. Et dire que Niiico avait gagné le 45 tours de Pac Man Fever en 1981, à la Foire de Paris ! La barbe en moins, les cheveux en plus... tout ça ne le rajeunit pas !
WWW.BUCKNERGARCIA.COM

■ **Histoire sans fin.** Mame poursuit, semaine après semaine, jour après jour, son évolution. Nous en sommes désormais à la version 0.36 Beta 1 (Mac, Unix et DOS) et à la version finale 0.35 (Windows 95/98). Ce logiciel génial permet, est-il vraiment besoin de le rappeler, de faire tourner sur son PC, son Mac ou même son Amiga, plus de 1 500 jeux d'arcade, mais aussi la totalité des jeux Neo Geo. C'est pas beau, ça ? Une liste des dernières mises à jour, ainsi que des photos des nouveaux jeux émulés, se trouve bien évidemment sur le site Dave's Classics (qui, vous l'aurez remarqué, vient encore de changer d'addresse). On trouve ainsi le fameux Hang On, le non moins célèbre Micheal Jackson's Moonwalker, et le très bourrin Ikari Warriors III. Rââââh !
WWW.DAVESVGC.COM

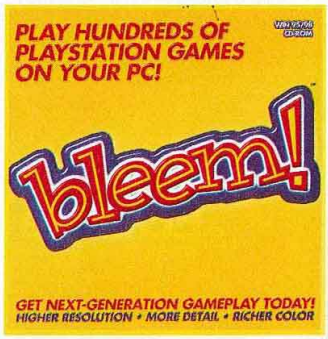
BLEEM!

Plus de "probleem" !

C'est finalement l'éditeur de Bleem!, Bleem LLC, qui aura eu le dernier mot dans le procès qui l'opposait à Sony, à propos de son émulateur Playstation pour PC. L'argument principal de Sony pour empêcher la vente de Bleem! n'a pas été retenu : Bleem! n'utilise pas le BIOS de la Playstation, qui est la propriété exclusive de Sony... Le procès n'a donc plus lieu d'être, et la vente du logiciel est par conséquent tout à fait légale.

La PlayStation du riche... à 200 balles !

Pour ceux qui désirent se le procurer, il suffit d'aller faire un tour sur le site Internet **www.bleem.com** et, pour moins de 30 dollars (environ 200 F), vous aurez l'avantage et la joie de jouer à la plupart des jeux Playstation sur votre PC. Mais attention, si Bleem recommande un Pentium 166 minimum pour profiter des jeux, il est en réalité conseillé de faire tourner Bleem! sur un Pentium II 300 MHz équipé d'une carte accélératrice 3D. Rien que ça ! La liste des jeux compatibles s'agrandit de jour en jour, et la dernière version, la 1.4, gère mieux les sauvegardes des parties sur le disque dur du PC. La preuve que les gens de chez Bleem sont des gens très bien, qui tiennent compte des remarques que vous leur adressez par email et améliorent leur émulateur à chaque nouvelle mise à jour.



Un vrai régal

Nous avons reçu à la rédaction ce fameux émulateur. Nous n'avons détecté aucun problème particulier de compatibilité sur les jeux NTSC. Sur les jeux Pal, les problèmes sont plus nombreux, notamment lors de l'affichage des textes, quand il y en a. Sur un Pentium II 400 MHz, jouer avec un Gran Turismo en haute résolution (jusqu'à 4 fois la résolution de la Playstation !) ou à un Crash Bandicoot 3 devient un réel plaisir pour les yeux.

Crash Bandicoot 3 sur Playstation, en version originale, donc.

Crash Bandicoot 3 sous Bleem!, en 640x480 avec Direct3D.

INFECTS INSECTES

Le moindre que l'on puisse dire c'est que le moteur graphique de Turok 2 est bien rentabilisé. Après avoir été (très mal) utilisé dans le jeu South Park (sur Nintendo 64), il est de nouveau mis à contribution pour Turok Rage Wars et, dans le cas qui nous intéresse, Armorines. Armorines est donc un Doom-like dans lequel le joueur peut incarner, au choix, un personnage masculin ou féminin.
Les dinosaures de Turok et les poules de South Park laissent place ici à des insectes géants, aussi ragoûtants que ceux du film "Starship Troopers". Araignées, fourmis et autres scarabées vont donc vous mener la vie dure. Mais Armorines se démarque des Doom habituels grâces à certaines phases de jeu particulières. On trouve en effet, à plusieurs reprises durant les parties, des scènes en 3D précalculées dans lequel le joueur dirige uniquement une arme. A titre d'exemple, un hélicoptère survole durant de longues minutes des paysages désertiques truffés d'ennemis et votre rôle consiste simplement à les éliminer, la console se chargeant de diriger automatiquement le véhicule et vous, la mitraillette.
Une autre scène du genre, sur un bateau le long du fleuve Amazonie, est également au programme.
Les possesseurs de PC auront reconnu dans cette phase de jeu, le début de Sin (Activision).

CONCOURS

LEGACY of KAIN SOUL REAVER

171 gagnants !

10 jeux Soul Reaver

6 statuettes

20 tee-shirts

20 casquettes

50 CD audio single

54 magnets

10 coupe-vent Soul Reaver

Joue et gagne

3615 TCPLUS*

85 prix

08 36 68 11 41*

85 prix

+

1 PlayStation

par tirage au sort

*3615 et 08 36 68 : 2,23F/min

Extrait du règlement : Eidos et Consoles + organisent un concours du 25/08/99 au 23/09/99 minuit. Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est doté d'une PlayStation, de 10 jeux Soul Reaver sur PlayStation, 6 statuettes Soul Reaver, 10 coupe-vent Soul Reaver, 20 tee-shirts Soul Reaver, 20 casquettes Soul Reaver, 50 CD single des Psykopat, 54 magnets Soul Reaver. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08.36.68.11.41* ou par minitel sur le 3615 TCPLUS*. Les gagnants seront déterminés d'après les 85 meilleurs scores obtenus sur le 08.36.68.11.41*, les 85 meilleurs scores obtenus sur le 3615 TCPLUS* et pour la PlayStation par tirage au sort entre les participants qui auront obtenu plus de 300 points sur le 08.36.68.11.41* ou le 3615 TCPLUS*. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Soul Reaver, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

PlayStation EIDOS INTERACTIVE CONSOLES+

et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
Crystal Dynamics, logo Crystal Dynamics, le personnage Gex, Legacy of Kain, Soul Reaver, Raziel sont des marques déposées de Crystal Dynamics.
© 1999 Eidos Interactive limited. Tous droits réservés.

BIENTOT LÀ

■ **Killer Loop.** Cette course futuriste se place dans la droite ligne de WipEout, avec ses décors psychédéliques et ses musiques techno. Le jeu se différencie surtout par l'inertie des vaisseaux, collés au sol, laissant peu de place au balancement et glissant sur les circuits lisses comme de la glace. Le jeu se démarque aussi par ses graphismes somptueux, avec quelques effets de transparence sympa. Distribué par Crave, il sera en test officiel le mois prochain !

■ **Sorties Dreamcast.** Pas mal de jeux DC sont prévus en sortie officielle dans les mois à venir. Blue Stinger (92 % dans C+88), Millenium Soldier Expendable (89 % dans C+91), et Dynamite Cop 2 (88 % dans C+91).

■ **Sorties N64.** Testés dans C+91, voici les derniers jeux à sortir prochainement sur N64 sous nos latitudes : Fighting Force 64 (82 %) et l'excellentissime World Driver Championship (90 %). Merci à Crave et Infogrames.

■ **Zombie Revenge.** Ça y est ! Sega a enfin annoncé le développement de son Beat'em all inspiré de The House of the Dead sur DC. Ce jeu d'action 3D est prévu pour octobre 99, et inclura des modes inédits de la version arcade sur Naomi.

■ **Changements de nom.** Pour que vous vous y retrouviez, voici les changements de nom pour les jeux à sortir bientôt sur Playstation : Rasetsu no ken (alias Soul of the Samurai) devient Ronin Blade en France ; Redline Racer devient Suzuki Alstare Racing ; et Michael Owen's World League Soccer s'appellera désormais Téléfoot Soccer 2000.

TOY COMMANDER

Toto à la maison

Sept.
Sept.
–

Premier jeu des développeurs français de No Cliché, anciennement Adeline Software (avec Frédérique Raynal comme principal responsable du projet), Toy Commander se présente comme l'un des jeux les plus innovants à voir le jour sur DC. Dans une grande maison, vous devez, à l'aide de jouets d'enfants, déjouer les plans d'un terrible ours rebelle. A vous de combattre les horribles boss et de résoudre les casse-tête pour reprendre le contrôle de la maison. Au hasard des 50 missions, vous apprendrez à piloter des avions de chasse et des véhicules de transport de troupes (il y en a plus de 35 différents). Des missions d'attaque pure succèdent à des missions plus stratégiques. Certains boss viendront vous barrer la route ; il ne tient qu'à vous de les battre et de les rallier à votre cause. Les graphismes sont très accrocheurs et le niveau de détails de l'intérieur de la maison atteste du travail réalisé. Le jeu est déjà fluide et la prise en main des véhicules est toute intuitive. L'action semble être très soutenue, même si l'on peut trouver certaines situations un peu répétitives. Les bruitages apportent un plus sonore et l'ambiance est d'ores et déjà surchauffée. Le mode Multijoueur réjouira tous les amoureux de combats fratricides entre potes, puisqu'il propose des parties jusqu'à quatre simultanément sur un même écran.

HYBRID HEAVEN

Octobre
Sept.
–

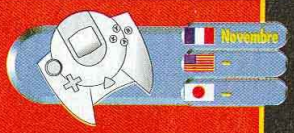
Voici un jeu qui va faire du bruit. Mix de Resident Evil, de Tomb Raider et de Tobal 2, ce soft d'aventure/action vous emmènera dans un monde futuriste où les mutants ont décidé de s'emparer du pouvoir. Armé d'un pistolet laser à munitions infinies, et pouvant effectuer une bonne panoplie de mouvements (sauter, ramper, courir...), vous devrez désinfecter la forteresse des mutants pour éradiquer le mal à la racine. Le mode de combat, alternant le temps réel (vous tirez sur les monstres avec votre arme) et les menus (vous choisissez les coups que vous allez effectuer) est très sympa. D'une qualité qui semble exceptionnelle pour un jeu N64, avec des graphismes en haute résolution (grâce au Memory Pak), des cinématiques qui n'ont pas grand-chose à envier à la Playstation et des voix digitalisées, Hybrid Heaven devrait trouver tout de suite son public.

TRICK STY

Reto

Acclaim doom- glisse. place dans un ove pleine vitesse sur tortellini ! On a le c plusieurs surfeurs agressifs, rapides Mis à part les sauts changements de s on pourra aussi s'a façon street-luge. vous fait gagner en virages deviennent laborieux à passer. le ventre, vous gagn un bon coup d'éner au départ (et vous ralentissez par la su et les virages sont p faciles à négocier. P apprendre toutes ce techniques, le jeu commencera par un entraînement, avant vous engager sur les courses du Japon, d l'Europe et des Etats

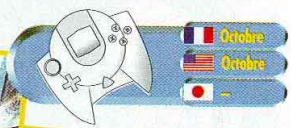
SOUL FIGHTER



On en sait plus sur ce beat'em all bien frenchy de Toka et Piggyback (Legend). Tout en 3D libre, le jeu respecte la tradition des jeux en 2D comme Double Dragon et Final Fight, avec des combos simples. Chaque perso peut, au choix, se battre à poings nus ou avec une arme dont la puissance évolue. On peut même passer en vue subjective pour les armes de jet. Nous avons pu y jouer plus sérieusement et n'avons pas été déçus. Le jeu tourne comme un moulin, avec des mouvements de caméra bien placés. Les graphismes mêlent habilement inspiration japonaise et "french touch", et les ziques se placent dans la tendance pop japonaise, pour le plus grand plaisir des fans de jap'anime. Encore un peu de patience, et ce sera la fête à la Dreamcast !

TRICK STYLE

Retour vers la glisse



Acclaim s'illustre dans les doom-like et les jeux de glisse. Trick Style vous place dans un overboard lancé à pleine vitesse sur des circuits en tortellini ! On a le choix entre plusieurs surfeurs plus ou moins agressifs, rapides et habiles. Mis à part les sauts, les grabs et les changements de sens de la planche, on pourra aussi s'allonger dessus, façon street-luge. Cette position vous fait gagner en vitesse, mais les virages deviennent laborieux à passer. Sur le ventre, vous gagnez un bon coup d'énergie au départ (et vous ralentissez par la suite), et les virages sont plus faciles à négocier. Pour apprendre toutes ces techniques, le jeu commencera par un entraînement, avant de vous engager sur les courses du Japon, de l'Europe et des Etats-Unis.

RE-POMPES

■ **NBA Jam 2000.** La série de basket la plus populaire d'Acclaim revient encore avec des graphismes et des animations améliorées. Cette version de l'an 2000 regroupe les deux modes fétiches de la série, à savoir le deux contre deux, et le cinq contre cinq. Plus de détails le mois prochain.

■ **Metal Gear.** Solid Snake revient dans un remix ! Metal Gear Solid Missions Spéciales s'adresse aux experts du hit de Konami. Ce CD propose pas loin de deux cents missions d'entraînement à la difficulté croissante et mélangeant toutes les armes du jeu. Si vous voulez le finir à 100 %, le challenge est corsé. En récompense, vous pourrez jouer avec le ninja et photographier Mei-Ling sous toutes les coutures. En France en octobre, déjà sorti au Japon.

■ **Music 2000.** La suite de Music, un programme de création musicale sur Playstation, arrivera en novembre. Codemasters a ajouté un tas de fonctions, comme le jeu à quatre simultanément, l'enregistrement des sons via un micro, la présence de 24 pistes et la compatibilité avec la norme MIDI. Les musiciens en herbe vont être aux anges.

■ **Micromachines.** Codemasters a annoncé une nouvelle version de soon jeu de mini-caisses. Ce sera le quatrième volet Aucune plate-forme n'a été confirmée pour l'instant.

■ **Evolution 2.** Le premier RPG de la DC a déjà une suite en cours de développement. Sting l'avait commencé six mois avant la fin d'Evolution. On y retrouve les mêmes héros, contre le même boss. Les donjons ont été un peu modifiés : désormais, ils ne seront plus générés aléatoirement, comme dans Azure Dreams. Les murs resteront à leur place et permettront des constructions plus complexes et réfléchies. De plus, le VM accueillera plusieurs jeux.

POTINS

■ **Star Wars Rameur.** Lucasarts a confirmé l'arrêt du développement de Star Wars Racer sur Playstation. Les exigences de l'éditeur seraient-elles trop élevées pour la console de Sony ?

■ **Maitre Semoun.** Sega a choisi Elie Semoun pour porte-parole : le comique animera plusieurs émissions en rapport direct avec la console, pendant quatre mois, de juillet à octobre 99.

■ **Ubi Free.** Le syndicalisme existe aussi dans les jeux vidéo. Si vous voulez voir Ubi Soft sous un angle complètement différent, allez traîner vos mirettes sur le site des employés de la maison qui protestent. www.multimania.com/ubifree/

■ **Playstation 2.** La prochaine console de Sony ne sera pas équipée de modem en interne. Par contre, sa connectique complexe permettra d'en brancher un tout de même. Selon Phil Harrison, une grosse pointure de SCEI, ce choix évitera de traîner un modem qui risque de devenir obsolète en peu de temps.

■ **Sonic Team.** Yunji Naka, de la Sonic Team, révèle que son équipe est en train de bosser sur un titre pour la Dreamcast. Mais ce ne sera pas une suite de Sonic Adventure, Burning Rangers ou encore Nights. Que de mystères...

■ **FF, the Movie.** On a enfin quelques infos sur le doublage de "Final Fantasy", le film : Alec Baldwin («A la Poursuite d'octobre rouge»), James Woods («Vampires») et Donald Sutherland («M*A*S*H») prêteront leur voix aux persos. La sortie est prévue pour 2001.

■ **Naughty Crash.** Le quatrième volet des aventures du Bandicoot ne sera pas développé par Naughty Dog, dont le contrat de licence est arrivé à terme. L'équipe qui s'en occupera reste encore inconnue.

HYDRO THUNDER

Exit les sumos d'eau douce

Hydro Thunder nous avait déjà impressionnés en arcade, et sa sortie française sur DC est donc une bonne nouvelle ! Sur des aéroglisseurs de folie, les courses sont endiablées, rapides et pêchues, on sentirait presque les éclaboussures ! La version DC montrée à l'E3 décoiffait déjà par sa vitesse. On découvre en plus que les raccourcis sont nombreux et que le nombre de circuits est hallucinant. Ajoutez à cela plein d'hydroglisseurs différents dès le départ, divisés en trois catégories, selon la facilité de pilotage. De plus, en finissant les courses, vous aurez accès à d'autres véhicules cachés. Le plus délirant sera sûrement la réplique du Titanic, filant à toute allure avec ses cheminées fumantes. Avec Ready To Rumble, il est loin le temps où Midway ne pondait que des daubes...

UM JAMMER LAMMY

Vous êtes nombreux à attendre une des productions les plus originales de l'année, et on vous comprend. La suite de Parappa the Rapper arrivera le mois prochain. Le principe reste le même, mais la difficulté est plus élevée. Le but est d'appuyer sur les touches du pad au bon moment, selon le rythme de la musique. Les touches à suivre peuvent s'étaler sur plusieurs lignes. Il semblerait qu'une modification dans le scénario soit à l'origine du retard de la sortie en France. En effet, dans la version japonaise, Lammy mourait et se retrouvait dans les abîmes de l'Enfer pour un ultime show. Sony aurait décidé de changer cette partie puisque le jeu s'adresse à un public jeune. Le dernier stage ne se déroulera donc plus en Enfer, mais sur une île paradisiaque...

IL N'Y A JAMAIS EU NULLE PART AUTANT D'ASTUCES ET DE SOLUCES QU'AUJOURD'HUI SUR ASTU & SOLU !

toujours prêts à tricher sur les nouveautés

LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE D'ASTUCES & DE SOLUCES

ACCÈS RAPIDE

PAGES MINITEL INTERRUPTIBLES

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD

LES ANCIENS JEUX AUSSI

TOUT POUR VOUS DÉBLOQUER

3615 ASTU

3615 SOLU

2,23 F/mn Nudge Interactive

images et titres copyrightés par leurs propriétaires respectifs

CULTURE

■ **Papyrus.** Ubi Soft s'apprête à sortir un jeu basé sur cette bande dessinée de De Gieter. La série originale se passe dans l'Egypte ancienne. Prévu pour novembre, sur GameBoy Couleur.

■ **Muppets Racers.** La société de Jim Henson a décidé de porter ses marionnettes sur Playstation. Ce sera un jeu de course à la Mario Kart, avec Kermit, Piggy et les autres.

■ **Digimon.** Bandai adapte son tamagotchi monstrueux sur la petite Wonderswan. Ce jeu, qui sera mâtiné d'une petite touche aventure, sortira en décembre et sera compatible avec le Link multijoueur.

■ **Heroes.** Le jeu d'aventure culte sur PC, Heroes of Might and Magic III, est en cours d'adaptation sur Playstation.

■ **Platinum.** Autres jeux Platinum made in Sony disponibles le 1er septembre : Tekken 3 et Medievil.

■ **Perfect Blue.** Satoshi Kon, élève d'Otomo («Akira»), sort un long métrage. Loin des productions habituelles, «Perfect Blue» est un thriller psychologique assez dérangeant. Mima abandonne son métier de chanteuse pop pour une carrière d'artiste. Cette décision déclenche la colère de l'un de ses fans, qui ne cessera de la traquer. Ce film, très dur, est déconseillé aux âmes sensibles.

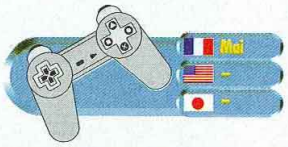
MISSION: IMPOSSIBLE

Impossible n'est pas Infogrames

Après un passage remarqué sur Nintendo 64, Mission : Impossible débarque sur la console de tous les exploits, la Playstation. Ce Mission : Impossible est en fait l'exacte conversion du jeu sur Nintendo 64. C'est une évidence en ce qui concerne l'intrigue et l'action de la partie. Les principales différences apparaissent au niveau des graphismes et de l'esthétique générale, avec une intro et des cinématiques. Le jeu se compose de cinq missions générales réparties en vingt niveaux. Beaucoup de surprises vous attendent en ce qui concerne l'arsenal d'investigation. Il faudra réfléchir en véritable agent secret pour découvrir et utiliser tous les ustensiles nécessaires à la résolution des énigmes. L'orientation de la partie se divise en 60 % aventure et 40 % action. La difficulté est croissante avec la progression du scénario. Des voix en Français viendront vous éclairer sur le contenu des missions et proposent un confort de jeu intéressant. Des options sur l'écran et un radar précis vous indiqueront la nature des personnes et l'emplacement des principales places fortes de chaque niveau.
Il n'en reste pas moins que les musiques du jeu sont un peu fades et ne font pas spécialement ressortir les actions spectaculaires. On peut regretter l'absence d'une réelle cohérence entre les missions.
Les phases d'action pure où la précision dans le shoot du sniper est essentiel succèdent à des phases d'observation est de réflexion.

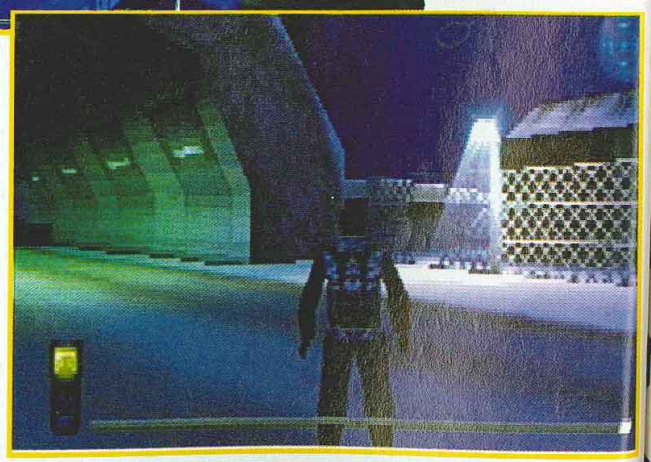
Effets inédits

Sur le plan de la réalisation, de nombreux efforts ont été fournis tant sur le plan des graphismes que dans le traitement de l'atmosphère générale. De nombreux effets spéciaux ont été ajoutés par rapport à la version N64. Des éclats de lumière, la pluie et des reflets font leur apparition. Les mouvements d'Ethan, le héros principal, sont assez complets mais pas véritablement fluides, même si ses réactions sont plus nerveuses. L'animation souffre d'un manque de souplesse évident, mais un système de visée automatique facilite les combats rapprochés. A noter que la sauvegarde est maintenant automatique et que la maniabilité réclame un temps d'adaptation pour maîtriser le b.a. ba de la panoplie gestuelle de l'agent secret.
Malgré quelques aspects certes un peu rigides, ce Mission : Impossible sur Playstation devrait se trouver un public parmi les passionnés d'action armée et de réflexion stratégique de premier ordre.



Mission : Impossible sur GameBoy Color

La plus petite des grandes consoles aura droit, elle aussi, à sa version de Mission : Impossible. Prévue pour le 12 novembre, cette mouture GBC possède des graphismes de qualité et une dizaine de missions variées. Il vous faudra de l'agilité et un vrai talent de stratège pour venir à bout de vos opposants.



COMMANDEZ EN REGLANT
VENEZ DEC
NOUVEA
TEL
CONSOLE
AVEC UNE M
DUAL SHOCK
CD DE DE
JEUX VERSION IM
BRAVE FENCER MUSAS
CYBERNETIC EMPIRE j
CHOCOBO RACING us
DEMOLITION RACER us
DINO CRISIS us
FATAL FURY WILD AMB
FIGHTIN ILLUSION K1
FINAL FANTASY 8 us
FINAL FANTASY ANTHO
FRONT MISSION 3 jap
GRAN TURISMO 2 jap
GRANDIA
JADE COCOON us
JOJO' VENTURE
LEGEND OF LEGAIA us
LEGEND OF MANA jap
MACROSS VFX 2 jap
RESIDENT EVIL 3 jap
SAGA FRONTIER 2 jap
SHAOLIN us
SHOGUN ASSASSINS us
SOUL REAVER us
STAR OCEAN 2 us
STAR WARS EPISODE 1
SUIKODEN 2 us
THOUSAND ARMS us
TOMORROW NEVER DIES
VALKEN jap
WILD ARMS 2 jap
WINNING ELEVEN 4 jap
PROMO DU MOIS
STAR WARS VF + MEMORY CARD = 369 F
STAR WARS SE
PROMO DU MOIS
GRAN TURISMO 2 JAP + ACTION REPLAY = 599 F
RESIDENT EVIL
PLAYSTAT
occasion PLAYSTAT
TOCA TOURING CAR
MOTO RACER
STRICKER 96
ODDWORLD
EXPLOSIVE RACING
SOULBLADE
NBA LIVE 97
DYNASTY WARRIORS
TOMB RAIDER 2
FORMULA ONE 97
FIFA SOCCER 98
SUIKODEN
DESCENT
POWER SERVE
DESTRUCTION DERBY 2
STAR GLADIATOR
EXPLOSIVE RACING
PORSCHE CHALLENGE
KRAZY IVAN
TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT RE

POWER GAMES

3615 POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Fax : 01 43 79 11 05
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

27 rue Tupin - 69002 Lyon
Tél.: 04 78 37 15 70
OUVERT DU LUNDI DE 14H A 19H DU MARDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TÉLÉPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

NOUVEAU : REVENDEURS CONTACTEZ NOUS AU : 01 43 79 12 17

ACTION REPLAY INT. 149 F

VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

PLAYSTATION

NOUVEAU

TEL.

CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK ET UN CD DE DEMO.

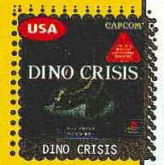
NEUF PLAYSTATION

JEUX VERSION IMPORT

BRAVE FENCER MUSASHI	349 F
CYBERNETIC EMPIRE jap	499 F
CHOCOBO RACING us	399 F
DEMOLITION RACER us	399 F
DINO CRISIS us	399 F
FATAL FURY WILD AMBITION us	399 F
FIGHTIN ILLUSION K1 99	499 F
FINAL FANTASY 8 us	499 F
FINAL FANTASY ANTHOLOGY us	449 F
FRONT MISSION 3 jap	499 F
GRAN TURISMO 2 jap	499 F
GRANDIA	449 F
JADE COCOON us	449 F
JOJO' VENTURE	499 F
LEGEND OF LEGAIA us	399 F
LEGEND OF MANA jap	549 F
MACROSS VFX 2 jap	499 F
RESIDENT EVIL 3 jap	499 F
SAGA FRONTIER 2 jap	499 F
SHAOLIN us	449 F
SHOGUN ASSASSINS us	399 F
SOUL REAVER us	449 F
STAR OCEAN 2 us	399 F
STAR WARS EPISODE 1 us	399 F
SUIKODEN 2 us	399 F
THOUSAND ARMS us	449 F
TOMORROW NEVER DIES us	449 F
VALKEN jap	399 F
WILD ARMS 2 jap	499 F
WINNING ELEVEN 4 jap	499 F

JEUX VERSION FRANCAISE

24H LE MANS	339 F
APE ESCAPE	339 F
BLOODY ROAR 2	339 F
BUGS BUNNY LOST IN TIME	299 F
CAPCOM GENERATION	339 F
CROC 2	339 F
DRIVER	339 F
FINAL FANTASY 7 PLATINIUM	149 F
FINAL FANTASY 8 VF	369 F
GUY ROUX MANAGER 99	339 F
G POLICE 2 VF	339 F
KKND KROSSFIRE	339 F
JADE COCOON VF	349 F
LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER	349 F
LEGEND OF KARTIA VF	349 F
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN	339 F
OMEGA BOOST	339 F
PACK TIME CRISIS + GUN	319 F
QUAKE 2	339 F
RAINBOW SIX	339 F
STAR WARS EPISODE 1	339 F
SHADOW MAN	339 F
SPEED FREAKS	299 F
SILENT HILL	339 F
SYPHON FILTER	339 F
UNJAMMER LAMMY	299 F
V RALLY 2	349 F
WIPE OUT 3	339 F
WWF ATTITUDE	339 F
X FILES VF	339 F



PROMO DU MOIS
STAR WARS VF + MEMORY CARD = 369 F
STAR WARS SEUL 339 F

PROMO DU MOIS
WIPE OUT 3 VF + MEMORY CARD = 369 F
WIPE OUT3 SEUL 339 F

PROMO DU MOIS
GRAN TURISMO 2 JAP + ACTION REPLAY = 599 F
RESIDENT EVIL 3 SEUL 549 F

PROMO DU MOIS
SOUL REAVER VF + MEMORY CARD = 369F
SOUL REAVER SEUL 339 F

PLAYSTATION occasion

TOCA TOURING CAR	99 F
MOTO RACER	99 F
STRICKER 96	99 F
ODDWORLD	99 F
EXPLOSIVE RACING	99 F
SOULBLADE	99 F
NBA LIVE 97	99 F
DYNASTY WARRIORS	99 F
TOMB RAIDER 2	99 F
FORMULA ONE 97	99 F
FIFA SOCCER 98	99 F
SUIKODEN	99 F
DESCENT	99 F
POWER SERVE	99 F
DESTRUCTION DERBY 2	99 F
STAR GLADIATOR	99 F
EXPLOSIVE RACING	99 F
PORSCHE CHALLENGE	99 F
KRAZY IVAN	99 F
GRAN TURISMO	149 F
TIME CRISIS	149 F
COUPE DU MONDE 98	149 F
HEART OF DARKNESS	149 F
COLONY WARS 2	149 F
GUY ROUX MANAGER	149 F
TOMB RAIDER 3	149 F
AZUR DREAMS	199 F
COLIN MAC RAE	199 F
ALUNDRA VF	199 F
ODT	199 F
MOTO RACER 2	199 F
MEDIEVIL	199 F
AZURE DREAMS	199 F
CARDINAL SYN	199 F
NINJA	199 F
GRAN STREA SAGA	199 F
WILD 9	199 F
ODDWORLD 2	199 F
BREATH OF FIRE 3 VF	199 F
METAL GEAR SOLID	249 F
TENCHU	249 F
POPULOUS 3	249 F
CONSTRUCTOR	249 F
KNOCKOUT BOXING 99	249 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

DREAMCAST

RESERVEZ DES MAINTENANT VOTRE CONSOLE DREAMCAST. ATTENTION QUANTITES LIMITEES

1690 F

CONSOLE LIVREE AVEC MODEM ET UNE MANETTE. DISPO LE 23 SEPTEMBRE

NEUF FRANCAIS

JEUX NEUFS VF

SONIC ADVENTURE	389 F
VIRTUA FIGHTER 3	369 F
SEGA RALLY 2	369 F
TOY COMMANDER	369 F
HOUSE OF DEAD 2 SEUL	369 F
SPEED DEVILS	369 F
RED DOG	369 F
POWER STONE	369 F
BLUE STINGER	369 F
EXPENDABLE	369 F
MONACO GRAND PRIX	369 F
POWER STONE	369 F
TRICK STYLE	369 F

ACCESSOIRES

CARTE MEMOIRE VMS	199 F
VIBREUR	199 F
MANETTE SUPPLMENTAIRE	199 F
CABLE RGB	199 F
PISTOLET	199 F
RALLONGE MANETTE	TEL.
CABLE S VHS	TEL.
CLAVIER INTERNET	TEL.
STICK ARCADE	499 F
VOLANT	499 F

NINTENDO 64

NOUVEAU

JEUX EURO.

JEUX VERSION FRANCAISE

BEETLE ADVENTURE RACING	TEL.
CASTLEVANIA	TEL.
CALIFRONIA SPEED	TEL.
COMMAND & CONQUER	TEL.
DUKE NUKEM ZERO HOUR	TEL.
F1 GRAND PRIX 2	TEL.
GAUNTLET LEGENDS	TEL.
JETFORCE GEMINI	TEL.
MARIO PARTY	TEL.
NEW TERIS	TEL.
QUAKE 2	TEL.
ROGUE SQUADRON	TEL.
STAR WARS RACER	TEL.
TONIC TROUBLE	TEL.

N64 OCCAZ VF

MARIO 64	99 F
WAVE RACE 64	149 F
EXTREME G	149 F
NAGANO OLYMPICS	149 F
DIDDY KONG RACING	149 F
TUROK 64	149 F
MISCHIEF MAKERS	199 F
LAMBORGHINI 64	199 F
1080 SNOWBOARDING	249 F
BANJO ET KAZOOIE	249 F
EXTREME G2	249 F
MISSION INPOSSIBLE	249 F
ZELDA VF	299 F
TUROK 2	299 F

Réalisation

BON DE COMMANDE A RETOURNER UNIQUEMENT A POWER GAMES 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....

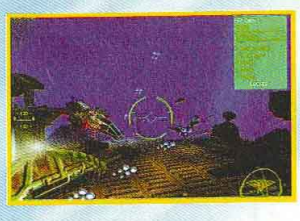
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :

☐ CHEQUE BANCAIRE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

PREVIEWS

■ **Deep Fighter.** Les studios Criterion préparent pour la DC, un jeu de shoot sous-marin en vue subjective. Le nom du jeu est Deep Fighter : the Tsunami Offense.



■ **Nightmare Creatures 2.** Pour cette suite du beat'em all du Français Kalisto, vous aurez le choix entre trois persos, toujours à la chasse d'Adam Crowley. L'histoire se passera 100 ans après le premier, et se déroulera sur 18 niveaux. Aucune date n'a été fixée pour les versions PS et N64.

■ **Wild Wild West.** Voici les premières photos du jeu tiré du film. On trouvera dans ce jeu d'action 3D, Will Smith et Kevin Kline, modélisés pour l'occasion.

■ **Taz Express.** Pour ce jeu d'Infogrames sur N64, Taz est devenu coursier. Le jeu est en 3D et s'apparente à un puzzle. On n'a pas grand-chose dessus, mais comme Gia fait des caprices parce qu'elle adore Taz, on vous passe au moins une photo !

TUROK RAGE WARS

Turok'n roll

Octobre

Tous les amateurs de Doom-like peuvent être contents, voici le grand retour de Turok, le chasseur de dinosaures. Sans être exactement un Turok 3, ce Turok Rage Wars se base exclusivement sur le mode Multijoueur. A cette occasion, des arènes ont été spécialement créées pour que ce Turok soit plus rythmé et plus speed que jamais. Seize armes sont disponibles, dont huit nouvelles. Avec des effets visuels encore plus poussés, vous allez en prendre autant dans la tronche que dans les yeux. Seize personnages sont proposés, humains (hommes et femmes) et animaux... L'imagination des programmeurs ne connait plus de bornes ! Pour ceux qui sont seuls (avec maman) à la maison, des Bots (des joueurs contrôlés par ordinateur) sont disponibles pour que vous puissiez profiter des modes Multijoueurs. Un système de trophées et de récompenses en fonction des résultats est proposé et peut être sauvegardé sur carte mémoire. Début des affrontements dès l'automne prochain.

MIDNIGHT GT

N.C.

Rage a la fièvre de la DC. Après Incoming et Expendable, leur troisième titre sera Midnight GT, un jeu de course dans le genre de Gran Turismo. Il y aura plus de 20 voitures différentes, dans des décors qui nous ont déjà impressionnés. Il sera aussi prévu sur PC, mais aucune date n'a été annoncée. En attendant de vous en dire plus, voici les premières photos.

Teenage-Line

\+ de dialogues

\+ de 50 connectés de toute la France en même temps

\+ de vrai direct live

= 99 fois plus de nouveaux amis

Toute résistance est inutile...

08 36 68 47 48

Demande l'autorisation à tes parents avant d'appeler. Tu pourras laisser tes messages et en recevoir, mais pour éviter tout désagrément, garde secrets ton adresse et ton numéro de téléphone.

POUR TOUTE CETTE PAGE : © AB - RC B 391 366 887 - 08 36 68 : 2.23F/MN

PRÉVISIONS

PAPERBOY. Le chenapan livreur de journaux est de retour. Et c'est sur Game Boy Color qu'il s'apprête à reprendre du service. Le but reste le même, c'est-à-dire, balancer les journaux aux abonnés, tout en évitant les obstacles de la rue : voitures, animaux domestiques et morveux du quartier ne se gêneront pas pour vous tendre des pièges vicelards. C'est fait par Midway, et trois niveaux de difficulté seront proposés.

WORMS ARMAGGEDON. Ces sales vers de terre ramènent leur fraise sur la petite Game Boy Color et la Nintendo 64. Ce vieux jeu, qui a déjà connu la gloire en son temps, revient à la surface. On nous annonce déjà 15 armes différentes sur la version Game Boy, et 40 pour la version N64. Ce jeu de stratégie, légèrement inspiré de Lemmings, sera bien évidemment jouable à plusieurs et restera fidèle à son humour un peu décalé. Sortie en novembre 99 sur les deux plates-formes, par Infogrames.

PUBLICITÉ !

La DC révise ses prix

Sega tente de recentrer sa communication sur sa nouvelle machine avec un film publicitaire beau mais pas très clair. On y voit des ouvriers de tous horizons œuvrer pour la réussite de leur produit dans la bonne humeur (la scène se déroule dans une usine d'un pays du tiers monde...) ! Le message final concerne la diminution du prix de la DC. A noter qu'à l'occasion de cette baisse, de timides mouvements de consammateurs se sont formés (dans le quartier d'Akihabara à Tokyo seulement), pour obtenir des jeux plus intéressants. Il n'empêche que les distributeurs ont commandé quelque 650 000 machines supplémentaires. De quoi mettre du baume au cœur du hérisson bleu !

STYLO LARA CROFT

Des goodies à l'effigie de Lara se multiplient. Dans la masse, ce stylo Waterman est plutôt original. Après test du produit, on retrouve bien la qualité Waterman. Il paraîtrait même que Lara ne sortirait jamais sans son Waterman ! Pour elle, c'est une "arme redoutable".

"Mes fans, aime-t-elle à clamer, seront bien équipés pour déjouer tous les pièges tendus lors des examens." Revenons sur terre : ce ne sont jamais que de beaux stylos, disponibles en trois modèles pour 85 balles le plume, et 158 francs la parure plume-roller.

DESTREGA

Octobre
Octobre
Disponible

Destrega se classe dans un genre plutôt à la mode : la baston en 3D totale. A la façon d'un Psychic Force ou Ehrgeiz, Destrega se démarque surtout grâce à des graphismes excellents. Boules de feu, super attaques et boucliers se succèdent dans une débauche d'effets de lumière hallucinants. On peut aussi utiliser le décor à son avantage, se cacher derrière des murs, par exemple. Pour ne rien gâcher, l'intro est sublime et les persos bien modélisés. C'est signé Koei, et on a aimé en version import (testée dans C+82 : 88%). Bientôt en version officielle.

EYE OF THE TIGER

Ready to Rumble

Octobre
Octobre
-

Le jeu de boxe de Midway va sortir en France ! Son registre, c'est plutôt l'humour, avec les 20 boxeurs aux looks et aux comportements caricaturaux et bizarres. Entre le petit black danseur disco et le gros balèze chauve et tout pâle, les combats sont assez folklo. Sous les encouragements des entraîneurs, ces boxeurs se tabassent allégrement, sortent plein de coups spéciaux, au milieu d'un public déchaîné. Il manquait quelques petits jeux délirants de ce genre à la Dreamcast. Ready to Rumble avait déjà fait sensation lors de sa présentation à l'E3 sur le stand Midway, c'est donc avec grand plaisir que nous l'accueillerons sous peu en France pour sa sortie officielle.

PLAYSTATION

30 SEPTEMBRE 99. Resident Evil 3 et Gran Turismo 2 devraient sortir au Japon à cette date. Une journée bénie que nombre de joueurs attendent avec impatience...

TENCHU FOREVER. Un add-on de Tenchu sur Playstation sortira le 5 novembre 99 à un prix qui devrait être dérisoire. Le disque contiendra des niveaux supplémentaires et des missions inédites.

DÉMO RESIDENT EVIL 2. Capcom a annoncé que Dino Crisis sortira aux Etats-Unis, accompagné d'une démo jouable de Resident Evil 3. Dino Crisis est prévu pour septembre aux Etats-Unis, et RE3 annoncé pour novembre.

SQUARE ET LA PS2. Square travaille actuellement sur trois jeux pour la Playstation 2. L'un d'eux, c'est sûr, sera Ehrgeiz II et on peut déjà parier sur un Final Fantasy. En revanche, le mystère reste entier en ce qui concerne le troisième titre.

WARGAMES. Koei va enfin traduire son jeu de stratégie vedette, devenu une référence au Japon. Romance of the 3 Kingdoms VI est prévu pour janvier 2000 sur Playstation. Ce jeu vous plonge dans les temps guerriers de la Chine antique.

DRUM MANIA. Konami va adapter sa simulation de batterie en arcade, sur Playstation. L'éditeur a même annoncé un accessoire qui accompagnera le jeu, comme cela avait été fait pour Beatmania, Dance Dance Revolution et Guitar Freaks.

RATATOUILLE

■ **DC RETRAVAILLÉE.** A l'occasion des sorties européenne et américaine de la DC, plein de jeux verront leur finition améliorée. Les heureux élus seront Virtua Fighter 3 tb, Monaco GP, Sega Rally et Suzuki Alstare Extreme Racing (Redline Racer).

■ **DRIVER 64.** GT est en train de bosser sur une version N64 de l'excellent Driver, qui fait déjà un carton sur Playstation.

■ **PSX.** La sortie officielle de Dino Crisis (testé dans C+91, 93%) est prévue le mois prochain. Miam !

■ **REEL FISHING.** Les jeux de pêche continuent de faire des mulets.. euh, des émules. Reel Fishing, sur Playstation, s'apprête à sortir en France ! Développé par Natsume, le jeu propose 7 niveaux et 7 lieux de pêche, ainsi que 8 espèces de poissons. Sortie en octobre.

■ **FISHERMAN BAIT.** Konami sort aussi un jeu de pêche sur PS, le mois prochain, en France.

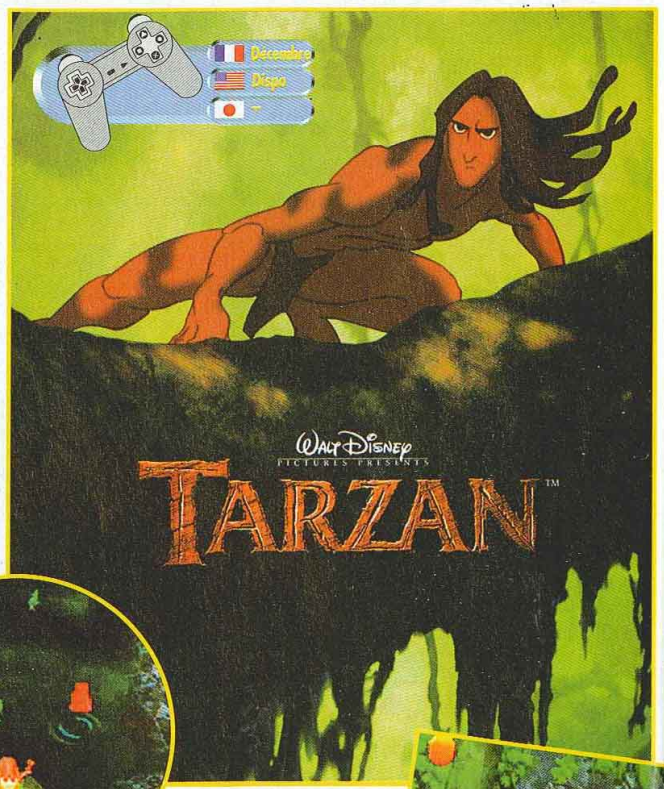
■ **ACTION MAN.** Le plus grand de tous les héros se lance à l'assaut du jeu vidéo. Il est attendu sur PS en novembre. Switch n'a plus qu'à revendre sa collec' de GI Joe.

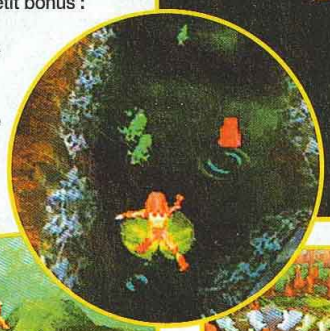
■ **MUSIQUE, MAESTRO.** Konami en remet une couche : Goo! Goo! Soundy, prévu sur PS, ressemble bizarrement à Dance Dance Revolution. Beatmania, Dance Dance Revolution et Pop'n Music sont aussi déclinés en petits jeux électroniques de poche...

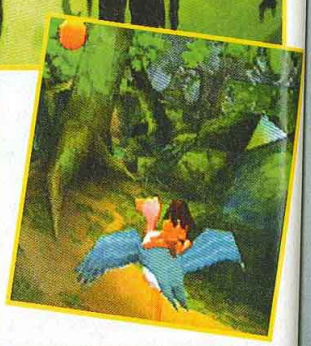
TARZAN A LA SAUCE DISNEY

La loi de la jungle

Le prochain dessin animé de Disney arrive en France. Tarzan sera bientôt dans nos salles obscures... et dans notre salon. Disney Interactive et Eurocom nous ont concocté l'adaptation du prochain long métrage du même nom sur Playstation. Ce sera un jeu de plates-formes en 3D pré-calculée, genre auquel Disney nous a habitués avec Aladin et Hercules. D'ailleurs, le déroulement du jeu ressemble à celui d'Hercules. Vous devez récupérer les lettres T, A, R, Z, A et N et des petites pastilles pour avancer. Le roi de la jungle peut grimper aux arbres, se balancer aux lianes et aussi pousser son fameux cri de guerre.
Les niveaux-bonus sont nombreux et l'on pourra même incarner d'autres personnages que Tarzan, tel que son pote le gorille. Les FMV semblent d'excellente qualité. Petit bonus : on entend Phil Collins pendant la musique de l'intro. Bref, le jeu a bénéficié d'un soin particulier, et on a hâte de s'enfoncer dans la jungle épaisse avec le gars Greystoke.

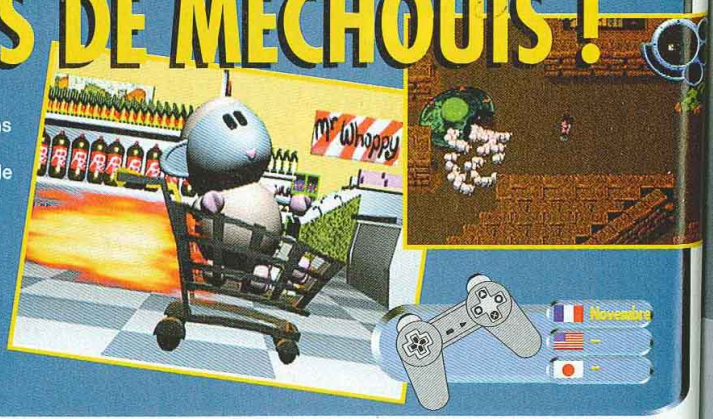






CRÉTINS DE MÉCHOUIS !

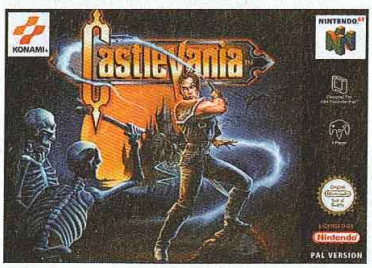
Tiré d'un jeu PC, Sheep vous met dans la peau d'une bergère avec des nattes, dont le but est d'amener des moutons bêtes comme leurs pieds à un endroit précis. Bien sûr, ils foncent sur tous les dangers possibles, sur les seize niveaux du jeu. Très inspiré par Lemmings, Sheep vous offrira de quoi alimenter votre soif de sang... de mouton.



* 72 h pour le hardware - ** la durée de la communication dépend de l'article H3L - RC 393307855

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés CD-ROM de votre choix : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc. ainsi que le hardware PC*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 SEL** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**

Sans CB ni Chèque



Silent Hill - Monkey Hero - Evil Zone - Wing Over Diver's Dream - GTA London - Sports Car GT - Driver Warzone 2100 - Ridge Racer Type 4 - Kensei Sacred Fist Running Wild - Ape Escape - Dreams - NHL Face Off 99 Civilization 2 - Les Razmoket - **Bloody Roar 2** - Big Air T'ai Fu, Wrath of the Tiger - KKND Krossfire - Rollcage Monaco Grand Prix Simulation Racing 2 - Rally Cross 2 V-Rally 2 - Anna Kounikova's Smash Court Tennis - Astérix **Syphon Filter** - Need For Speed 4 - Tiger Woods 99 X-Games Proboarders - Akuji The Heartless - Populous

Playstation

All Star Baseball 2000 - Star Wars Racer - Superman Mario Party - **Castlevania** - Virtual Pool 64 - Glover Penny Racers - The Legend of Zelda, Ocarina of Time Star Wars Rogue Squadron - Micro Machines 64 Turbo Buck Bumble - Center Court Tennis - Rakugakids - Fifa 99 **Lode Runner 3D** - NHL Breakaway 99 - Yoshi's Story Turok 2, Seed of Evil Airboarder - Topgear Overdrive Knife Hedge - South Park - NBA Jam 99 - Body Harvest NFL Quarterback Club 99 - V-Rally 99 - Wipeout 64 Extreme G2 - **Yannick Noah AllStar Tennis '99**

Nintendo 64

3617 SEL

Store En Ligne

* 72 h pour le hardware - ** la durée de la communication dépend de l'article H3L - RC 393307855

CHIFFRES

■ **Eidos v Capcom.** L'éditeur de Tomb Raider s'est associé à Capcom pour la distribution de Power Stone en Europe et en Australie. Ce jeu de baston en 3D sortira en même temps que la Dreamcast, c'est-à-dire le 23 septembre, et l'accord conclu durera trois ans.

■ **Eidos, Proein et Pyro.** Eidos vient d'acquérir une partie du capital des Espagnols Proein et Pyro, qui ont réalisé Commandos sur PC, et bossent actuellement sur la suite de ce jeu de stratégie, prévue sur PC et Playstation.

■ **A vendre.** Les favoris pour le rachat de GT Interactive sont Hasbro, Mattel et, bien sûr, Infogrames.

■ **Psynogsis.** L'équipe de Psygnosis, basée à Stroud, a été rachetée par Acclaim. Les 26 employés, qui ont développé la série des G-Police, sont contents : ils bosseront essentiellement sur PS 2.

■ **Dark Earth.** Kalisto a signé avec Ridley Scott pour créer une série télévisée basée sur l'univers de Dark Earth.

■ **Les ventes DC.** Au Japon, lors de la baisse de prix de la machine, fin juin, les ventes DC ont dépassé celles de la PS avec un rapport de 2 contre 1. Il s'en est arraché plus de 65 000 exemplaires en quatre jours. Depuis, la DC s'est recalée derrière la PS, à cause du manque de jeux.

■ **Proces.** Konami a assigné Namco et Jaleco en justice pour plagiat, au sujet des clones de Beatmania, de Dance Dance Revolution et de Guitar Freaks.

■ **Artisanat.** Success édite au Japon des jeux pas chers à développer (réalisés sur Yaroze ou quasi...). Le prix moyen tourne aux alentours de ¥1 500 (environ 70 FF).

■ **A vendre (bis).** Mattel est aussi très intéressé, dit-on, par le rachat de THQ (éditeur des Razmokets).

PUB !

Mina no Golf 2, alias Everybody's Golf (SCEI, PS)

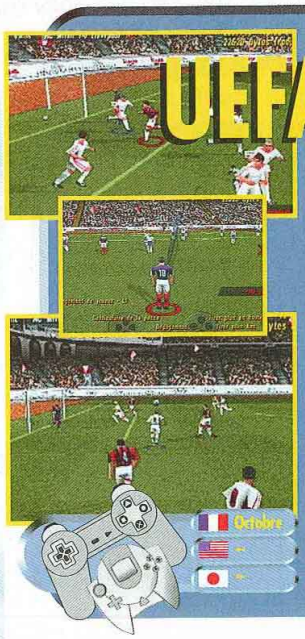
Dans Mina no Golf 1, c'était... Et hop ! — Génial... Ouaiiis... Super... — Cette fois, dans Mina no Golf 2... — Et hop !

Hole in One ! — Non mais, c'est pas vrai ! — Z'avez vu ça, les mecs ? — C'est notre pote !

Yeaaah ! — Hé, les mecs ! — Aloaaaa ! — Wahouuuu !

Banzaiiii ! — - — - — Yeaaaah...

UEFA STRIKER



Développé par Rare, ce titre s'annonce complet et d'une jouabilité exemplaire. L'aspect stratégique n'a pas été négligé. A noter une belle innovation au niveau des possibilités de jeu, grâce à un mode d'entraînement original. Il faut passer une série d'examens techniques pour accéder à de nouveaux modes de jeu. La réalisation est agréable et de nombreux détails graphiques viennent l'environnement de la partie. Mention particulière pour la version PS, où les mouvements des joueurs sont parfaitement décomposés . Les gestes techniques sont nombreux, et il devient vraiment agréable de construire des actions une fois que l'on maîtrise le principe. L'I.A?. est poussée et les actions s'enchaînent à un train d'enfer.

La foire aux accessoires

Après plus de six mois d'existence au Japon, la DC n'a toujours pas de pads fabriqués par des accessoiristes tiers. Ce temps sera bientôt révolu. Interact, qui s'est lancé dans l'aventure, va en proposer des tas, ainsi que des VM et un stick. Bonne nouvelle pour nous, les petits Français : les accessoires d'Interact seront prochainement distribués officiellement en France.

La Nintendo 64 a son magazine!

Pour tout savoir...

...sur les jeux NINTENDO 64 et GAME BOY

En vente chez votre marchand de journaux

LE seul MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO

GAMEBOY

■ **Virgin l'aime.** La petite Gameboy Couleur a de plus en plus de succès auprès des éditeurs. Chez Virgin, on annonce une flopée de titres alléchants : SF Alpha, Resident Evil, Casper, Bomberman Quest, Wicked Surfing et Cæsars Palace 2. Elle n'est pas prête de se reposer, la petite portable !

■ **Ubi Soft l'adore.** Du côté de l'éditeur français, c'est le même engouement. On nous annonce Yannick Noah All Star Tennis 99, Catwoman, Yoda Stories, Toca Touring Car, Telefoot Soccer 2000, Les Visiteurs, Tonic Trouble, Fifa 2000, Madden NFL 2000, Tiger Woods, NHL 2000 et enfin, WWF 2000. Même après l'été, vous ne pourrez plus vous passer de votre Gameboy.

■ **Infogrames la chérit.** Le géant français continue sur sa lancée. Voilà ce qui vous attend prochainement : Paper Boy, UEFA Striker, Tintin : le Temple du Soleil, Worms Armageddon, Mission : Impossible et Supreme Snowboarding.

■ **Konami en raffole.** GB forever pour l'éditeur de Metal Gear Solid. Konami nous prépare aussi tout un tas de titres : NHL Pro 99, Spawn, Track and Field, Motocross Maniacs, Rally, Survival Kids et Azure Dreams.

■ **Accessoires.** Guillemot pense à tout. Un pack pas cher est sorti récemment, avec plein de petites choses bien pratiques. Une pochette pour la protéger des rayures, un adaptateur secteur, une loupe éclairante, et enfin, des accus pour économiser les piles. Notez au passage l'idée de génie : ces accus sont compatibles Gameboy Pocket ET Gameboy Color, grâce à un système d'emboîtement. Le tout coûte environ 170 F.

XPLORER FX

Power Station

La taille de la carcasse n'a pas changé, mais l'intérieur a été nettement amélioré.

Xplorer sort dans une version améliorée, et c'est la fête ! Le principe reste toujours le même, c'est-à-dire chercher ses codes tout seul avec l'objet connecté à un PC et à la Playstation. La puissance de cet accessoire n'est plus à démontrer. L'interface est conviviale et très simple à comprendre. L'accessoire dispose d'une mémoire plus étendue, permettant de stocker davantage de codes. Plein de fonctions ont été ajoutées ou améliorées.

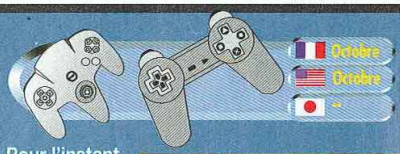
Le menu des cartes mémoires intègre à présent l'icône du jeu de chaque sauvegarde. Les gadgets pour visionner les scènes cinématiques et écouter les sons ont été affinés. D'une part, l'Xplorer cherchera tout seul les fichiers multimédia dans le répertoire sélectionné, et affichera une série de petits écrans les représentant. D'autre part, le menu CD audio est impressionnant, avec des diagrammes et des graphiques symbolisant les ondes qui passent. Autre petite fonction sympa : l'Xplorer retient aussi les sons et digits employés lors d'une séquence de jeu. Vous pouvez ensuite les passer sur PC en format WAV, pour les échantillonner et les enregistrer. Malgré quelques petits plantages et bugs inévitables avec ce genre d'accessoire, l'Xplorer FX est un excellent outil pour s'initier au bidouillage sur Playstation. Encore de l'excellent boulot de la part de Blaze ! Environ 250 francs en Angleterre.

Il suffit de sélectionner la vignette pour faire jouer la scène cinématique.

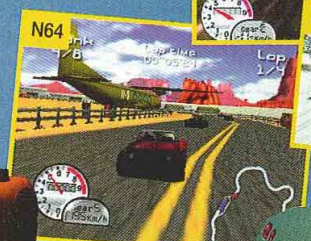
Tiens, tiens, y a même les icônes des jeux dans le menu des cartes mémoires.

Un menu CD audio très classieux, avec des tas de trucs qui bougent.

ROADSTERS



Après Lamborghini sur N64, Titus persiste et signe un autre jeu de course dans la même veine. Cette fois-ci, c'est au volant de roadsters que l'on sillonne le circuit. L'éditeur nous annonce 180 voitures différentes (en fait, 30 voitures déclinées en 6 coloris chacune). Il y aura un système de paris dans le mode Trophy, afin de gagner plus de sous, dans le but de customiser sa bagnole. Les décors sont assez jolis des 10 circuits prévus. Pour l'instant, un petit problème de maniabilité handicapait la version à laquelle nous avons pu nous essayer. Espérons que cette lacune sera corrigée pour la sortie définitive du jeu... Roadsters est aussi prévu sur Dreamcast et sur Gameboy, mais pour plus tard...



ÇA SORT QUAND ? TOUTES LES DATES DE SORT

1ER GRAND PRIX AUTOMOBILE SUR SIMULATEUR

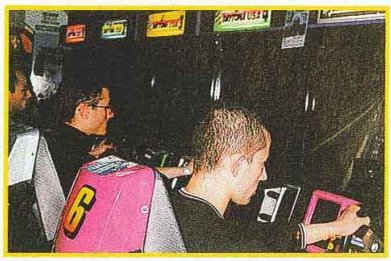
Daytona dans les nuages

Le jeudi 1er juillet 1999 à 16 h, la Tête dans les Nuages, célèbre salle d'arcade située boulevard des Italiens à Paris, a été le cadre du premier championnat automobile virtuel. La compétition s'est déroulée sur Daytona USA en arcade, et a opposé les 16 vainqueurs régionaux. Devinez quoi : notre champion Silvestre, vainqueur d'Alpine Racer 2 (voir C+89, page 89) était de la partie. Après une séance de qualification, les huit finalistes se sont affrontés sur 40 tours, sur le circuit Expert. La lutte fut rude et le suspense haletant, car les huit champions sont resté au coude à coude, passant et repassant les uns devant les autres. Jusqu'aux derniers tours, les talents des pilotes ont été mis à rude épreuve, dans une ambiance de folie ! Après une bataille âpre et acharnée, le titre de champion du 1er Grand Prix Automobile sur Simulateur (on ne rit pas...) a été remporté par Yann Journet. Le veinard est reparti avec un an de karting en poche, un VTT et un téléphone portable. A cette occasion, Yann (qui avait déjà participé au précédent concours Daytona, quelques années avant), a fait preuve d'une grande générosité : il partagera ses séances de karting avec son pote Jean-Maurice, sur le circuit d'Aubervilliers. Après cette compétition dignes des vrais Grands Prix, c'est clair : ON VEUT PLUS D'ÉVÉNEMENTS DE CE GENRE ! Un concours Kid Paddle est d'ores et déjà prévu en septembre. Pour plus d'info, rendez-vous dans le centre la Tête dans les Nuages le plus proche.

Les huit finalistes dans une course super chaude !

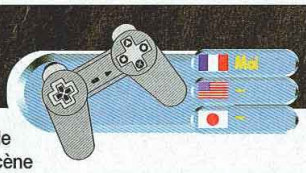
Yann reçoit son prix des mains d'Etienne Madelin, P-DG de la Tête dans les Nuages.

Tiens, tiens, un habitué de ces événements : notre bon vieux Silvestre (à gauche), champion européen de ski virtuel...



PUB !

Dynamite Deka



La pub de Dynamite Deka 2 sur DC décoiffe ! Elle présente un couple japonais assez âgé en pleine dispute conjugale. Rapidement, la scène de ménage dégénère. Encore un exemple de l'humour douteux des Japonais...

FAITS DIVERS

■ **ENCORE DES SORTIES GB !** Nintendo ne chôme pas non plus. En vrac, on annonce d'ores et déjà : Asteroids, Tarzan, Space Invaders, F1 World Grand Prix, R-Type DX, Mickey Tetris et Toy Story 2.

■ **PLATINUM.** De nouveaux titres passent en gamme pas chère. Vous pourrez trouver en Platinum les excellents Street Fighter Ex Plus Alpha et Resident Evil 2, tous deux de chez Capcom.

■ **CRAVE.** L'éditeur américain s'implante enfin en France. Accueillons donc à bras ouvert ce nouveau venu, car il a des jeux plein les poches : Jade Cocoon sur PS, Fighting Force sur N64 et Tokyo Highway Challenge sur DC, rien que ça !

■ **COQUILLETTES.** Ce mois-ci, on n'en a pas trouvé ! Alors, amis lecteurs aux regards perçants, si vous repérez des fautes, des erreurs et autres bourdes dans les jeux sortis officiellement en France, n'hésitez pas à nous en faire part, en envoyant un petit courrier à : C+, des coquillettes pour Gia, 152 rue Gallieni, 92514 Boulogne-Billancourt. Merci de votre participation !

ATES DE SORTIE SONT SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MN)

RE-CHIFFRES

■ **Seaman.** Le poisson virtuel de Sega a surpris son monde en tombant en rupture de stock peu après sa mise en vente. Il est vite devenu introuvable dans tout Tokyo. Le concept grand public semble avoir fait mouche auprès des adultes.

■ **DDR.** Depuis sa sortie, le 10 avril, e jeu de danse de Konami se maintient dans le Top 10 des meilleures ventes au Japon. Au total, 820 000 exemplaires ont été écoulés. Dans le même temps, les tapis de danse compatibles (originaux et clones) partent comme des petits pains.

■ **MilCD.** Le MilCD est un procédé qui permet d'ajouter des données vidéo à un CD audio, une peu comme une sorte d'évolution du CD-G ou du CD-Extra. Au Japon, le lancement des MilCD semble avoir été réussi. Les singles se sont très bien vendus et on parle désormais d'appliquer la technologie aux albums.

■ **iMac-mobile.** Les japonais sont fous : un type vient de mettre au point des kits d'habillage pour donner à sa voiture un look d'iMac ! On a le choix entre trois coloris et ça coûte pas loin de 10 000F. Le kit comprend les pare-chocs avant et arrière et les bordures latérale, mais pas de lecteur de disquette.

■ **Les ventes au Japon (12 au 18 juillet 99).**
Les tops :
1) Dino Crisis (493 610),
2) Dual Monsters 2 (488 535)
3) Legend of Mana (432 119)
4) Ogre Battle 3 (103 063)
5) Frame Gride (38 493)
Les flops :
1) PD Ultraman (5 395),
3) World Neverland Plus (6 210)
3) Kawa no Nushitsuri 4 (8 263).

TROASIRAU

Le Monde des Bleus

C'est dans l'ambiance de la dernière Coupe du Monde que se déroule le jeu de foot bénéficiant de la licence officielle de l'Equipe de France. Dans cette simulation complète, tout peut être configuré pendant la partie, du motifs de la tenue jusqu'au transfert dans les différentes divisions. Cerise sur le gâteau : Jean-Michel Larqué et Thierry Roland vous gratifient de leurs commentaires caustiques... La télé a ça de bon, qu'on peut couper le son.

GRAND THEFT AUTO 2

La suite du jeu scandale de DMA pointe le bout de son pare-chocs. Le moteur a été amélioré et permet l'affichage simultané de cinquante véhicules et deux cents piétons. Le scénario, légèrement futuriste, vous invite à proposer vos services à l'un des six gangs de la ville. Avec plein de délits juteux en perspective. Chouette.

NOUVEAU FORMAT AUDIO

DVD-Rom wars

Matsushita a lancé la guerre des CD de la future génération. Son lecteur DVD-Rom Audio, qui fera face au Super Audio CD de Sony, sortira le 10 novembre au Japon, à un prix de 5 500 francs environ (bien moins cher que le produit Sony...). Lecteurs et chaînes sont compatibles avec les normes AC-3 et DTS. Certains prévoient d'inclure des clips vidéo sur le disque, histoire d'utiliser la mémoire disponible (plus de douze heures de musique, faut les trouver !). Bref, AHL, qui n'a pas fini de lire tous ses modes d'emploi, va encore dépenser tout son argent...

DERNIERE MINUTE

■ **Pas de banc d'essai pour la Dreamcast.** Sega, bien trop occupé par l'organisation de la sortie de sa Dreamcast, n'a pas eu le temps de nous envoyer une console française pour test dans notre numéro de septembre. Rappelons que la console, qui devrait être équipée d'un modem 28 800 bauds et du standard PAL, serait cadencée à 50 Hz. Elle ne sera pas compatible avec les jeux japonais. Enfin, le logo sur son capot sera une spirale bleue. On vous en dira plus le mois prochain... dès qu'on aura mis la main dessus !

■ **SNK.** Le prochain titre de SNK sur DC sera Samurai Spirits. En revanche, on ne sait pas s'il s'agit de la version 3D ou d'une mouture inédite. Le Panda ne tient plus en place...

■ **Soft R&D 1.** Cette branche de l'AM1 de Sega est en train de réaliser la conversion DC de Naomi Zombie Revenge. On peut donc s'attendre à le voir débarquer vers l'automne.

■ **Resident Evil à reculons.** Capcom et Nintendo ont annoncé la sortie Bio Hazard 1. Pas très logique de sortir le 2 avant le 1, mais bon...

■ **Gun DC.** Une rumeur folle court au sujet du Gun DC d'House of the Dead 2 : la version japonaise de l'accessoire ne sera pas compatible avec les versions européenne et américaine. Super zut ! On attend de vérifier...

11 nun
Le
à retourner s
OUI, je
Je joins mon règ
Nom : .....
Adresse : .....
Code postal :

ABONNEZ-VOUS !

MARIO VOUS OFFRE 2 NUMÉROS GRATUITS !

9 bonnes raisons de s'abonner dès aujourd'hui à Nintendo MAGAZINE

Nintendo Magazine, c'est :

- le seul magazine officiel Nintendo
- le plus vendu en France
- les tests les plus complets
- les soluces et tips des meilleurs jeux Nintendo
- des concours, des cadeaux

S'abonner à Nintendo Magazine, c'est aussi :

- être sûr de ne manquer aucun numéro
- faire des économies : recevoir 11 numéros pour le prix de 9 !
- être certain que le prix ne changera pas pendant un an.
- recevoir à domicile le seul magazine officiel Nintendo

11 numéros pour le prix de 9, soit 315F au lieu de ~~385F~~

Le seul magazine officiel Nintendo

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie à : NINTENDO Magazine - Service Abonnements BP 53 - 77932 Perthes Cedex

C+ 92

❑ **OUI,** je m'abonne à NINTENDO Magazine pour 11 numéros au prix de 315 F* au lieu de ~~385 F~~.

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de NINTENDO Magazine.

Nom : ..... Prénom : ..... Date de naissance : ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊

Adresse : .....

Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville : .....

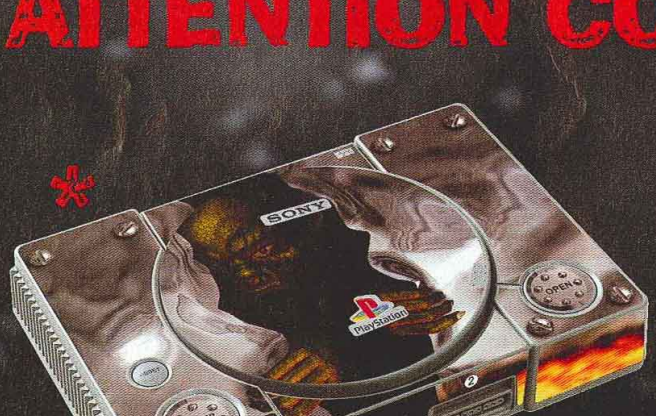
*Tarif valable en France Métropolitaine. Tarifs étrangers nous consulter au : 01 64 81 20 23.

Déjà 100 000 Graphic Kit® vendus!!

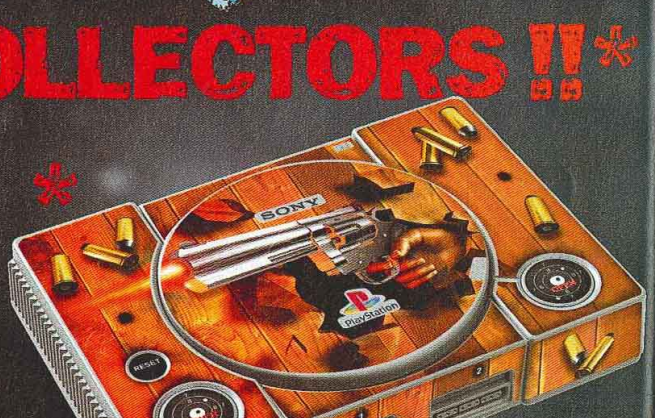
Qui veut encore d'une console grise ??

Graphic Kit®
for SONY® PLAYSTATION®

ATTENTION COLLECTORS !!*



GK15



GK16

GK17

GK18

MEDIASOFT MULTIMEDIA
Distributeur exclusif

***Commandez vite : série limitée**

revendeurs contactez-nous au : 01 39 91 50 01

Disponible
TOYS
MICROM
Difintel
DOCK G
SCORE G
ULTI
Ainsi que 150 maga

Relookez vos consoles

GK01

GK02

GK03

Matière plastique PVC
Résiste à la chaleur
Se colle et se décolle à volonté
Pratiquement inusable
Une qualité graphique époustouflante
Très facile à poser

GK14

GK04

GK13

GK05

99F

GK12

VU A LA TELE

GK07

GK11

GK10

GK09

Disponible chez :

TOYS 'R' US

MICROMANIA

Difintel - Micro

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SCORE GAMES

STOCK GAMES
ACHAT VENTE ECHANGE

ULTIMA

Ainsi que 150 magasins indépendants

Nom
Prénom
Adresse

Tél. :
Mode de paiement
❒ chèque ❒ mandat ❒ carte bleue
Carte crédit n°
Date expiration :

à retourner accompagné de votre règlement :
Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES
Tél. : 01 39 91 50 01
Web : http://www.multimania.com/mediasoft
E-mail : mediasoft@wanadoo.fr

Article n°	Qté	Prix Unitaire	Sous-total
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	

Signature

frais de port : 25 F

Total à payer : F

PlayStation

Produit et breveté par :
Promo video s.r.l.
http://www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it

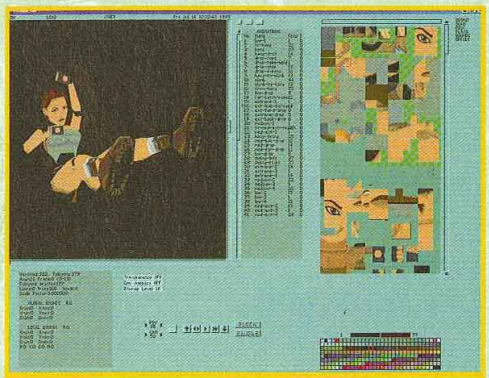
PROMO VIDEO
VIDEOGAMES
DISTRIBUZIONE

À Core vaillant...

Tomb Raider 4

La révélation finale

Angleterre, Midlands. Une ville bien tranquille, avec des maisons d'un rouge brique uniforme et des pubs charmants... C'est dans cette ambiance calme et propice à la création que Core Design a choisi de s'installer pour développer ses hits de demain. La prochaine aventure de Lara Croft commence ici... Premières révélations.



Lara comme vous ne l'avez jamais vue... Grâce à des outils graphiques créés spécialement pour le développement de Tomb Raider 4, l'animation de la belle a été nettement améliorée.

Un peu d'histoire... Il y a beaucoup à dire sur la saga des Tomb Raider. Après un premier volet qui a séduit le monde entier par son originalité, son gameplay et, surtout, le charisme de son héroïne, Core Design s'était lancé dans des suites dont le résultat pouvait laisser dubitatif... Le deuxième volet apportait certes quelques améliorations (mais surtout une avalanche de scènes cinématiques), mais le principe du jeu restait strictement le même : traverser de gigantesques niveaux à la recherches de clefs, pousser des blocs et des leviers pour pouvoir progresser le long des dédales, combattre des monstres joliment faits, mais pas franchement féroces... Enfin, le dernier en date, Tomb Raider 3 s'aventurait encore plus loin dans l'univers «classique» de Lara : niveaux d'une taille incommensurable, difficulté quasi désespérante, et innovations plutôt fades. Adrian Smith, la tête pensante de Core Design, nous a même avoué qu'il était lui-même sidéré par le niveau de difficulté de ce troisième volet. C'est donc en tirant la leçon de toutes les «erreurs» du passé que l'équipe de développement s'est attelée au projet Tomb Raider 4...

Ça a le goût d'un Tomb Raider...

Pour définir Tomb Raider 4, on serait tenté de dire qu'il est «différent». Mais ce n'est pas évident au premier coup d'œil : si le jeu change énormément dans le fond, son apparence, en revanche, ne décontenancera pas les aficionados de l'intrépide aventurière. La belle arbore sa sempiternelle et succincte tenue de touriste (short et tee-shirt), l'univers reste en 3D, et ses mouvements de base semblent être les mêmes. De plus, les incontournables secrets et scènes cinématiques sont au menu. Mais à y regarder de plus près, Lara n'est plus vraiment la même : son corps a été redessiné pour lui donner une silhouette plus harmonieuse, avec des courbes plus naturelles. Son visage aussi a subi quelques modifications, et ses traits son désormais plus fins. Bref, la star virtuelle a un physique plus réaliste. Adieu, polygones, bonjour, mademoiselle...

Dieu merci, le monde est petit

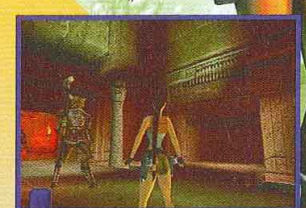
De grosses modifications ont aussi été apportées dans la conception des niveaux. Primo, les gigantesques niveaux à ciel ouvert, dans lesquels on avait si vite fait de se paumer, et autres voyages autour du globe passent à la trappe. Maintenant, les niveaux sont plus fermés, plus linéaires et plus simples à traverser, et l'action se déroule dans un cadre certes exotique, mais unique : l'Egypte. Enfin,

LE RÉVEIL DE SET

Lieu mythique pour ses sites archéologiques et ses mystères, l'Egypte sera le théâtre des nouvelles aventures de Lara Croft. A la recherche de tombeaux inviolés au cœur de pyramides remplies de labyrinthes, d'énigmes et de pièges, notre héroïne libérera en chemin un ancien dieu égyptien, Set, divinité maléfique aux pouvoirs incommensurables qui veut éliminer toute vie sur Terre...

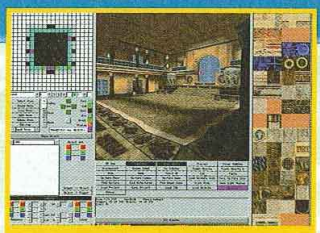
L'Egypte, ses pyramides et son sphinx... Un site de choix !

Les niveaux sont d'une beauté hallucinante.



Les pyramides sont peuplées de monstres, gardiens millénaires de ces trésors oubliés, qui risquent de donner bien du fil à retordre à notre chère Lara.

Les énigmes seront plus intéressantes et plus corsées, mais vous n'aurez plus à parcourir un niveau dans tous les sens pour les résoudre.



Lors de la création de l'univers 3D, les sources de lumière sont savamment disposées pour obtenir la meilleure ambiance possible.

les niveaux ne sont plus un assemblage de blocs (rochers carrés, falaises droites), mais ils apparaîtront au joueur comme de véritables lieux dotés d'une topographie réaliste.
Un système d'embranchement fait aussi son apparition : suivant les actions réalisées, le chemin à suivre ne sera pas le même...
Quant au rendu graphique, il a été embelli grâce à un système de lumière d'un nouveau genre, qui permet de focaliser le faisceau sur une portion du décor, à la façon d'un projecteur. Cela donne aux différents lieux une ambiance plus théâtrale, souvent magique et inquiétante, où se noue un véritable jeu d'ombre et de lumière avec le décor. Enfin, le système de caméra a été corrigé, et les fameux bugs qui permettaient de voir à travers les murs ont totalement disparu.

Le passé de Lara dévoilé

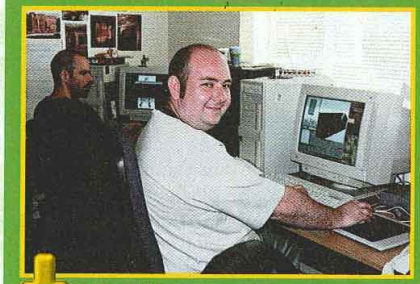
Et les changements ne s'arrêtent pas là : l'essence même du jeu a été modifiée.
Les concepteurs n'avaient qu'une idée en tête : recentrer le jeu sur le personnage de Lara et nous en apprendre davantage sur son histoire. C'est pour cela que le scénario de Tomb Raider 4 a été conçu en premier, et les niveaux créés ensuite en fonction de la trame (dans les anciens volets, les niveaux étaient créés en premier, et le scénario servait à les relier entre eux). Cela offre au joueur un jeu plus cohérent, où des détails de la vie Lara seront discrètement distillés. On assiste aussi à l'apparition de

Tout est dans détail : les portes ne sont plus carrées, mais possède maintenant une architecture plus douce.

LES GENS DE CORE

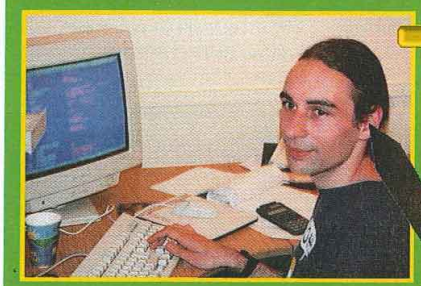
Qui se cache derrière Tomb Raider 4 ? Une quinzaine de membres de Core Design a travaillé d'arrache-pied sur les versions PSX et PC, dont huit graphistes, cinq programmeurs et un musicien.

Adrian Smith, "tête pensante" de Core Design, chef du projet "Tomb Raider 4".



Richard Morton a conçu les niveaux de Tomb Raider 4.

Peter Connelly a composé les musiques et créé les effets spéciaux.



Derek Leigh-Gilchrist est le programmeur attitré de la version PSX.

Tom Scutt a élaboré le nouveau système d'intelligence artificielle des monstres.

A Core vaillant...

Tomb Raider 4

personnages secondaires dans le jeu, comme le mentor de Lara ou un mystérieux archéologue répondant au nom de Jean-Yves, pour lequel Lara a sérieusement le béguin (ça risque de faire des jaloux !). Ces personnages apparaîtront à plusieurs moment du jeu, donnant alors des informations sur la quête ou le passé de Lara. Et, cerise sur le gâteau, le journal intime de l'héroïne sera accessible dans l'inventaire, et on pourra y consulter photos et informations qui en apprendront encore plus sur la vie de l'aventurière top-modèle.

Toujours plus de trucs !

Un nombre impressionnant de nouveaux objets et mouvements font leurs apparition dans le jeu. Les niveaux seront parsemés d'objets, comme des vases, des torches sur les murs ou des parchemins, sur lesquels Lara peut tirer ou qu'elle peut ramasser. Tout le système d'interrupteurs et de portes a changé : les niveaux contiennent maintenant des trappes à soulever, des roues à tourner, des poulies à actionner. Lara pourra même forcer certaines portes d'un coup de pied ! Mais la grosse nouveauté du jeu est l'apparition des cordes : Lara peut s'y accrocher, grimper, et surtout se balancer pour atteindre de nouveaux endroits. De plus, tous les mouvements classiques de Lara ont été revus et corrigés pour plus de réalisme et de souplesse. Enfin, sachez que les véhicules que peut conduire Lara sont toujours là. On trouvera entre autre un side-car et une Jeep, qui promettent de belles balades...

Pas si bêtes

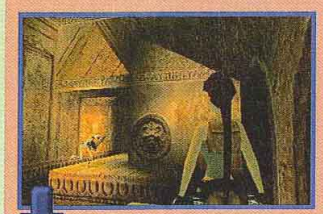
Les monstres aussi ont subi un sacré lifting. Ils se sont vu attribuer une nouvelle intelligence artificielle pour mener la vie dure à la belle. En effet, ces affreux poursuivront Lara le long des sinueux couloirs, escaladant les blocs ou s'accrochant aux lianes si besoin... Plus d'une vingtaine de monstres ont été créés, dont les squelettes, les momies, les scorpions (il paraît que les T-Rex ont disparu)... Certains de ces monstres devront être combattus, d'autres seront invulnérables à vos armes, et devront être détruit par les différents pièges présents. Le système de visée automatique permet maintenant de changer de cible quand on le désire, ce qui permettra de mieux gérer les combats.
Au niveau de l'armement, on retrouvera les armes classiques au maniement desquelles Lara est experte, ainsi que quelques nouvelles joyeusetés, telles que l'arbalète. Cette dernière tient un rôle primordial dans le jeu, car elle a la capacité d'actionner certains interrupteurs à distance.

L'inventaire réinventé

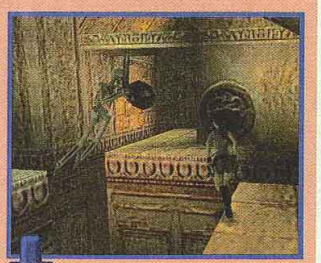
Le système d'inventaire passe désormais par une fenêtre où la liste de vos possessions est affichée, et il est permis de combiner différents objets. Par exemple, assembler une lampe de poche sur un pistolet. De nouveaux objets font leur apparition, dont entre autres le journal de Lara, des cartes, qui donnent le plan (incomplet) du niveau pour vous aider à vous

LES ENNEMIS

La plupart des ennemis que vous croiserez dans Tomb Raider 4 sont uniques, et tous dotés d'une intelligence artificielle qui change radicalement la donne lors des combats. Inutile désormais de se percher sur un rocher : vos poursuivants grimperont à votre rencontre...



Le squelette que vous apercevez au loin ne tardera pas à rejoindre Lara en sautant sur les plates-formes...



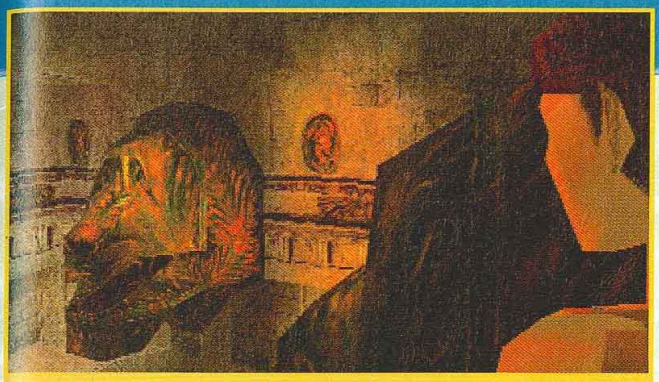
... et voilà ce qui risque d'arriver si vous attendez trop.

Que serait Tomb Raider si Lara ne savait pas nager ? On pourra toujours admirer les brasses plongées de l'athlétique aventurière.

De nouveaux pièges font leur apparition, comme ces énormes chaînes qui se balancent.

Les traits d
et la te

Ennemi ou él
les monstres q



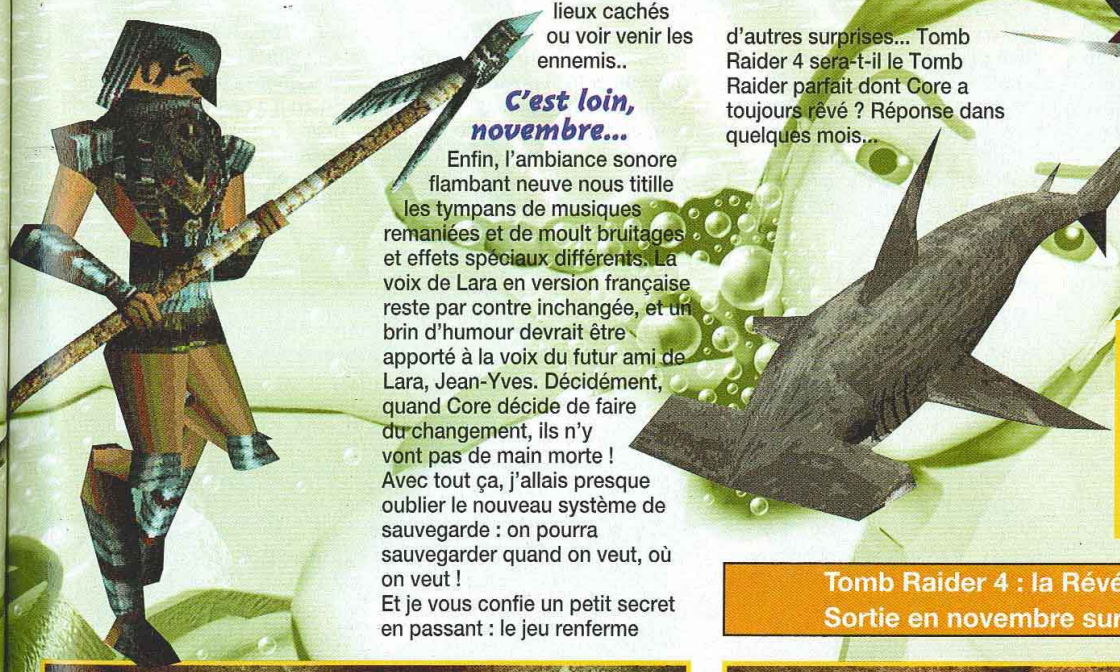
Les traits de Lara ont été affinés. Son visage a une forme plus douce et la texture de sa peau est plus lisse. Joli minois, du coup.

Parmi les nouveau mouvements de Lara, l'ouverture des trappes au sol.

repérer, ou une paire de jumelles, qui permet de zoomer pour inspecter les alentours, découvrir des lieux cachés ou voir venir les ennemis..

C'est loin, novembre...

Enfin, l'ambiance sonore flambant neuve nous titille les tympans de musiques remaniées et de moult bruitages et effets spéciaux différents. La voix de Lara en version française reste par contre inchangée, et un brin d'humour devrait être apporté à la voix du futur ami de Lara, Jean-Yves. Décidément, quand Core décide de faire du changement, ils n'y vont pas de main morte ! Avec tout ça, j'allais presque oublier le nouveau système de sauvegarde : on pourra sauvegarder quand on veut, où on veut !
Et je vous confie un petit secret en passant : le jeu renferme d'autres surprises... Tomb Raider 4 sera-t-il le Tomb Raider parfait dont Core a toujours rêvé ? Réponse dans quelques mois...



Ce magnifique requin-marteau est l'une des nombreuses créatures qui peuplent des eaux profondes toujours aussi mal famées.
Lara peut se faire du mouron !

Tomb Raider 4 : la Révélation finale
Sortie en novembre sur Playstation

Ennemi ou élément du décor ? Maintenant que Lara vise aussi bien les monstres que les objets, il sera plus difficile de faire la différence...

Le nouveau système de lumière donne au jeu une ambiance beaucoup plus mystérieuse.

Sony crache le feu

Les prochains gros jeux de Sony sur Playstation se profilent déjà à l'horizon. À cette occasion, le constructeur a invité Consoles+ à découvrir ses titres de Noël, tels Spyro 2 et Crash Team Racing. Un reportage de Gia, en direct des laboratoires de développement de Sony à Hollywood.

Spyro 2 : Gateway to Glimmer

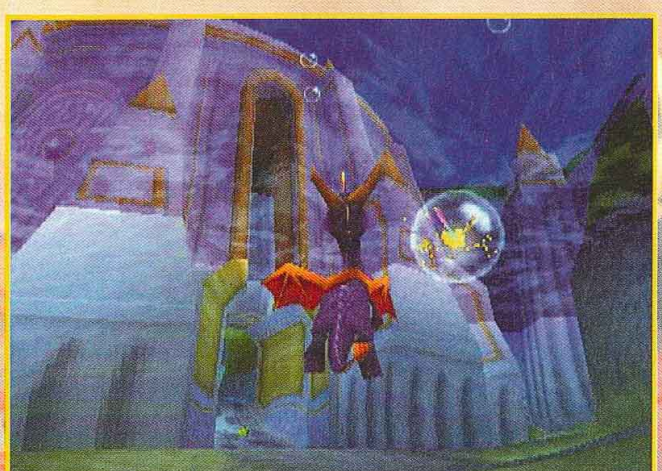
Le retour du dragon insomniaque

Insomniac frappe encore ! Avec des titres déjà prestigieux à leur actif, comme Disruptor et Spyro, ces développeurs basés à Los Angeles ont encore travaillé d'arrache-pied pour nous pondre le second volet de Spyro.
Le petit dragon violet a battu Gnasty Gnorc et libéré tous les dragons de son monde. Il a donc droit à un peu de vacances, et tous les dragons ont donné leur accord pour lui ouvrir la porte qui mène droit à la plage. Mais suite à un petit problème de téléportation, Spyro se perd ! Place donc à des aventures inédites, dans un nouveau monde à explorer, beaucoup plus vaste.

Les Flyings levels seront encore plus durs que ceux du premier. Voilà du pain sur la planche...

A l'Ouest, plein de nouveau !

Cette fois, le but du jeu est de récupérer le maximum de babioles. Pour cela, Spyro doit relever plusieurs défis que lui imposent certains personnages, en dialoguant avec eux.
Les petits jeux sont souvent bien trouvés, assez débiles, mais tellement motivants et variés. Vous devrez remplir plusieurs missions primaires et secondaires, afin de gagner des objets indispensables pour avancer dans le jeu. Autre nouveauté : Spyro a gagné des mouvements supplémentaires. D'abord, il peut faire un double-saut et atterrir sur ses cornes. Ensuite, il peut annuler son vol même après l'avoir déclenché. Enfin, il a droit à la super charge, la super flamme, la super glace et la super bombe, quand il ramasse les bonus adéquats. Spyro n'a pas vraiment grandi, mais il a gardé un cœur d'enfant. Plein de petits jeux lui sont réservés. Par exemple, il devra faire face à des énormes



Grande nouveauté : Spyro peut nager à présent. Sa fée est protégée par une bulle d'air.

PETITS JEUX

Spyro 2 propose un tas de petits jeux à la noix, qui lui donnent un charme innocent et captivant. Voici quelques petits exemples de ce qui vous attend.

Il faut dégeler tous les eskimos, mais avant ça, éliminez l'affreux souffleur de glace.

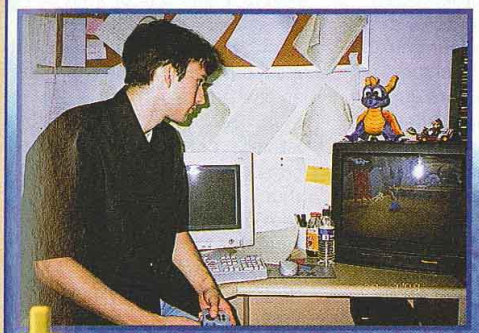
C'est la course pour récupérer un certain nombre de cristaux avant votre rival.

Choisissez le bon chemin sur ce circuit parsemé d'embûches. La flèche peut vous aider...

INSOMNIAC ENCORE !

Insomniac est composé principalement de Ted Price, diplômé de l'université de Princeton dans la section «Anglais». Originaire de Virginie, ce beau brun parle Français comme une vache espagnole, et s'occupe de l'aspect graphique et des

Insomniac Games au grand complet.



Brian nous explique en détail les nouveautés du jeu.

paperasses de la boîte. Alex Hastings, diplômé de Princeton lui aussi, mais en informatique, s'est occupé du moteur 3D et se présente comme le meilleur joueur de Mario Kart du monde. Enfin, son frère, Brian Hastings, diplômé de Claremont Mc Kenna College en maths et littérature, a mis en place l'intelligence artificielle et les outils destinés aux graphistes, entre autres.

Visez bien....

Les boss du jeu sont très coriaces. Observez bien leur comportement avant d'agir.

hockeyeurs, et mener un match de hockey sur la glace, comme un vrai pro. Dans le même genre de délire, il pourra jouer au billard avec des tortues, et il devra ramener des éléphants dans leur cage, en les cognant. Au passage, il devra même leur tirer dessus avec un canon dans certains cas extrêmes.

Et finalement, alors ?

Eh bien finalement, Spyro 2 est beaucoup plus riche que le précédent, avec un monde au moins deux fois plus vaste. Les challenges sont plus variés, et la technique est toujours aussi travaillée. On reste ébahi devant le travail titanesque d'Insomniac. Les graphismes sont encore plus attrayants et la rapidité du moteur 3D nous surprend toujours.
L'équipe de développement est restée pratiquement la même, avec Ted Price, Alex Hastings et Brian Hastings comme têtes de proue. Leur talent est immense, et ils nous le prouvent une fois de plus. C'est donc avec grande impatience que nous attendons la sortie de Spyro 2 : Gateway to Glimmer.

Crash Team Racing
Crash 3 et demi

Naughty Dog abandonne la plate-forme 3D et se lâche dans un jeu complètement à l'ouest. Les héros sont toujours Crash et sa petite sœur Coco. On laisse de côté les batailles classiques, le temps d'une course de kart délirante. Cela se passe bien sûr dans les décors déjà familiers, en haute-résolution, avec des graphismes et des personnages fidèles à l'univers du jeu original. On reconnaît bien là la patte de Naughty Dog et l'humour délirant qui caractérise l'équipe.

C'est doux, c'est neuf ?

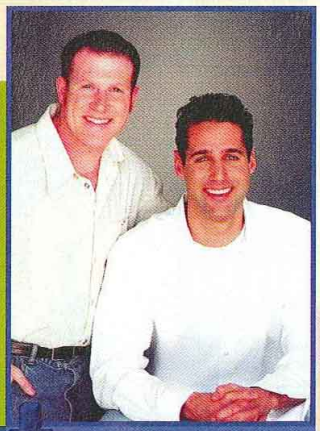
Côté animation, la rapidité est au rendez-vous. L'affichage est extrêmement fluide et les bugs de caméra sont rares. On sent tout de suite le soin apporté au jeu, au niveau visuel et au niveau de la prise en main. La version à laquelle nous avons joué proposait déjà une maniabilité agréable, indispensable pour ce genre de jeu. Crash Team Racing se démarque surtout par ses innovations. Très inspiré de Mario Kart, Crash Team Racing proposera quelques trouvailles qui le sortiront du statut de simple clone. Mis à part les options de turbo et de bombe, aujourd'hui classiques, on pourra gagner de la vitesse en tombant de haut : il suffit de prendre une bosse à fond, de foncer dans le ciel pour tenter de gagner quelques centimètres et bénéficier d'un turbo à l'atterrissage. La puissance de l'accélération dépend de la hauteur de la chute. Autre nouveauté : le Power Slide. Activez-le, et vous glisserez sur l'un des côtés du kart. Dans les virages, cela vous fait perdre le moins de vitesse possible. La subtilité du pilotage vient de la combinaison de ces deux techniques.

A quatre ou seul, on s'amuse

Bien sûr, le jeu est compatible avec le Multitap et promet de belles courses à quatre en perspective. Un mode Battle est aussi proposé, histoire de varier les challenges. Grosse prouesse technique : à quatre, l'animation est aussi rapide que seul. Le jeu sera compatible avec la Dual Shock, le mode analogique, le NegCon, et le JogCon. Enfin, Naughty Dog a aussi pensé aux joueurs solitaires. Enfin, un mode Aventure assez coton sera disponible, avec plein de voitures cachées et des circuits à débloquer. Au final, Crash Team Racing pourrait bien être le Mario Kart de la Playstation, attendu depuis si longtemps. Les espérances sont grandes, alors rendez-vous à Noël pour la sortie officielle.

LES GRANDS ENFANTS DE NAUGHTY DOG

Naughty Dog a été fondé par Andy Gavin et de Jason Rubin, quand ils n'avaient que 16 ans. Le premier, originaire de Virginie, est bardé de diplômes, dont celui d'informatique du MIT. Quant à Jason, il sort de l'université du Michigan, où il a appris les bases de la 3D. Au début, leur société s'appelait JAM, et ils avaient déjà signé Keep the Thief (Apple, Amiga, Atari ST et PC), et Way of the Warrior (3DO).



Andy Gavin à gauche, et Jason Rubin à droite, sont les deux fondateurs de Naughty Dog.

L'équipe de Naughty Dog, en plein boulot, en train de comparer leur jeu avec les sensations dans un «vrai» kart.

Au fond, Andy rigole devant les piètres performances de son collègue.

Les graphistes de Naughty Dog sont des grands fans de «Star Wars», et ça se voit !

On retrouve des éléments chers au jeu de plates-formes Crash Bandicoot, comme les caisses à surprise.

Les effets graphiq avec beaucoup de

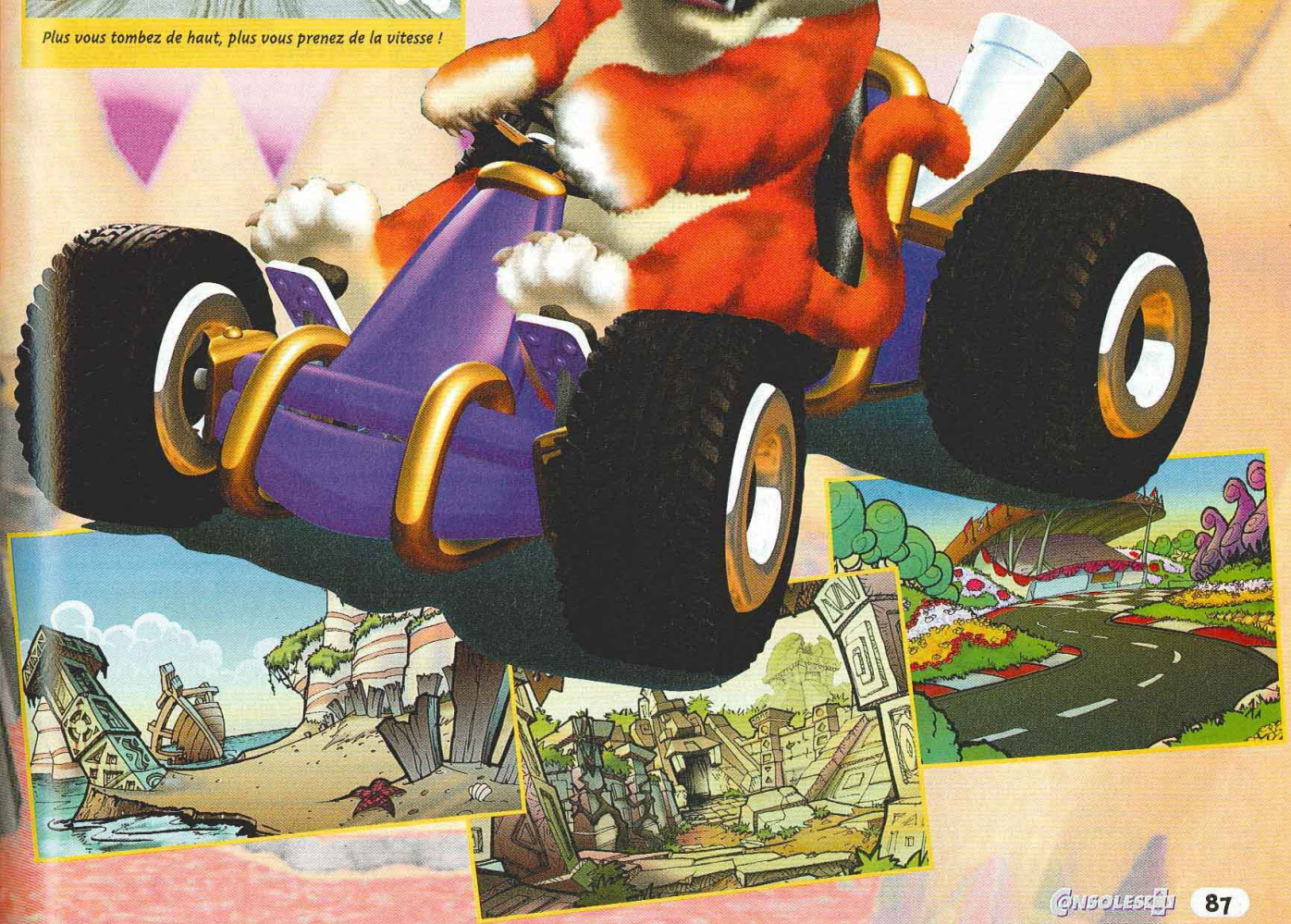
Plus vous tombez

Les effets graphiques sont très soignés, avec beaucoup de transparence.

Le Power Slide vous fait perdre le moins de vitesse possible dans les virages.

Plus vous tombez de haut, plus vous prenez de la vitesse !

Un petit coup sur la glace, histoire de donner un peu de piment aux courses.



ESPACE 3 games

NEW — DVD

SAMSUNG DVD 709 LECTEUR	**2990 F**

NOUVEAUTES

Téléphonez pour les tarifs

LES DIEUX DU SURF
AFFLICTION
POURQUOI PAS MOI
LES 55 JOURS DE PEKIN
LE PLUS GRAND CIRQUE DU MONDE
JASORI ET LES ARGONAUTES
GUERRIER D'ACIER
L'EQUIPEE SAUVAGE
UNIVERSAL SOLDIER
BAD BOYS
ABSOLUM
FORTRESS
HUDSON HAWK
LES LUMIRES DE LA VILLE
LES FEUX DE LA RAMPE
TWISTER
LA RIVIERE SAUVAGE
PROFESSEUR FOLDINGUE
BABE
WATERWORLD

COFFRETS

CHAPLIN COLLECTOR (10 films) **999 F**
La ruée vers l'or,Les femps modernes, le dictateur, le kid, le cirque, les lumières de la ville, les feux de la rampe, Mr Vendoux, un roi à New York, l'opinion publique

CHAPLIN (3 films) **338 F**
La ruée vers l'or, les temps modernes, le dictateur

TATI (6 films) **699 F**
Jour de fête, les vacances de Mr Hulot, mon oncle, playtime, parade, trafic

TATI (3 films) **338 F**
Jour de fête, les vacances de Mr Hulot, mon oncle,

FAMILY CLUB (3 films) **338 F**
L'envolée sauvage, jumanji, matilda

NICHOLSON(3 films) **379 F**
Wolf, pour le pire et le meilleur, des hommes d'honneur

GODARD (3 films) **338 F**
Le mépris, les vacances de Mr Hulot, mon oncle

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	**349 F**
CONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR	**499 F**
CONSOLE GAME BOY BASIQUE COULEUR	**329 F**
GAME BOY CAMERA	**349 F**
IMPRIMANTE	**399 F**

720° SKATE BOARDING (CO)	199 F	MONOPOLY	149 F
ASTEROID (CO)	249 F	***MONTEZUMA (CO)***	***199 F***
BATTLE SHIP (CO)	***199 F***	MORTAL KOMBAT 4 (CO)	229 F
BRAIN DRAIN	99 F	***MOTOCROSS (CO)***	***199 F***
BREAK OUT (CO)	199 F	NBA JAM	99 F
BUG'S LIFE (CO)	199 F	NBA JAM (CO)	199 F
BUST A MOVE 3	149 F	OBELIX (CO)	229 F
BUST A MOVE 4 (CO)	199 F	PITBALL (CO)	199 F
CENTIPEDE (CO)	199 F	POCKET BOMBERMAN (CO)	169 F
CONKER POCKET TALES (CO)	229 F	***POKEMON ROUGE (CO)***	***229 F***
COOL HAND (CO)	199 F	***POKEMON BLEU (CO)***	***229 F***
CUTTHROAT ISLAND	99 F	POP UP	99 F
DEFENDER + JOUST (CO)	229 F	POWER QUEST (CO)	249 F
DONKEY KONG LAND 2	169 F	QUEST FOR CAMELOT (CO)	249 F
DUKE NUKEM (CO)	199 F	RAMPAGE 2 (CO)	229 F
F1 WORLD GP (CO)	229 F	***RAT RESERVOIR (CO)***	***199 F***
FROGGER (CO)	199 F	RAZMOKETS (CO)	199 F
GAME & WATCH GALLERY (CO)	169 F	ROGER RABBIT	169 F
GEX (CO)	199 F	***R-TYPE DX (CO)***	***229 F***
GODZILLA	149 F	SMALL SOLDIERS	169 F
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	149 F	SPY HUNTER + MOON PATROL (CO)	229 F
HERCULE	199 F	SPY VS SPY (CO)	199 F
HEXITE (CO)	199 F	SUPER MARIO BROS (CO)	229 F
HOLY MAGIC CENTURY (CO)	***199 F***	TAMAGOSHI	99 F
HOLLYWOOD PINBALL (CO)	199 F	TARZAN	99 F
ISS	149 F	TETRIS DE LUKE (CO)	169 F
ISS 99(CO)	229 F	TITI ET GROS MIINET (CO)	199 F
KILLER INSTINCT	129 F	TRACK'N FIELD	169 F
KLUSTAR	199 F	TUROK 2 (CO)	199 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169 F	V-RALLY (CO)	249 F
LOGICAL	199 F	WARIO LAND 2 (CO)	249 F
MAYA (CO)	199 F	YANNICK NOAH (CO)	229 F
MEN IN BLACK (CO)	199 F	ZELDA (CO)	249 F
MILLIPEDE (CO)	***199 F***		
MISSIL COMBAT (CO)	***199 F***		

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL	**229 F**
ALIM. + BATTERIE + LOUPE +SACOCHE (CO)	**149 F**
ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	**99 F**
ALIM + LOUPE + SACOCHE (CO, PO)	**99F**
BATTERY PACK (GB POCKET)	**99 F**
CARTE MEMOIRE	**TEL**
ECRAN GB	**35 F**
KIT DE VIBRATION	**TEL**
LOUPE AVEC LUMIERE	**49 F**

NEW — PC

GAME COMMANDER	**99 F**
XENTOR 16Mb	**995 F**
SIDEWINTER PRO	**629 F**
VOLANT PUMA GT	**499 F**
VOLANT+ PEDALIER. RETOUR DE FORCE	**1090 F**
BALDUR'S GATE	349 F
BALDUR'S GATE LA LEGENDE DE L'ILE PERDUE	199 F
CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE	349 F
CIVILISATION CALL TO POWER	329 F
DUNGEON KEEPER 2	349 F
ENTRAINEUR 3	349 F
F-22 LIGHTNING 3	TEL
FINAL FANTASY VII + DARK PROJECT	299 F
GTA LONDON	169 F
HIDDEN AND DANGEROUS	349 F
MIDTOWN MADNESS	329 F
NEED FOR SPEED 4	329 F
OFFICIAL FORMULA ONE 98	349 F
OUTCAST	369 F
RALLY CHAMPIONSHIP 2000	TEL
RESIDENT EVIL 2	249 F
ROLLER COASTER TYCOON	349 F
SIM CITY 3000	349 F
STARCRAFT: BLOOD WARS	199 F
STAR WARS EP 1 LA MENACE FANTOME	349 F
STAR WARS EP 1 RACER	349 F
STAR WARS EP 1 LA MAGIE REVELEE	TEL

NEW — MANGAS FILMS

COFFRET STREET FIGHTER 2 V (9 vol.)	499 F
STREET FIGHTER 2: vol 6	99 F
vol 7	99 F
vol 8	99 F
vol 9	99 F
CAPITAINE FLAM volume 1 à 13	99 F
COFFRET CAPITAINE FLAM Partie II (7 vol.)	449 F
ESCAFLOWNE volume 1 à 6	129 F
COFFRET SANKUKAI (9 vol.)	490 F
SANKUKAI volume 1 à 9	99 F
COFFRET X-OR (7 vol.)	390 F
X-OR volume 1 à 9	99 F
COFFRET SAILOR MOON (4 vol.)	199 F
COFFRET TOM SAWYER Partie I (6 vol.)	349 F
TOM SAWYER volume 1 à 12	99 F
COFFRET DRAGON BALL Z la série TV	499 F
FILMS DRAGON BALL GT volume 1 à 3	99 F
COFFRET SAINT-SEIYA les films (3 vol)	289 F
COFFRET SAINT-SEIYA la série TV Poseïdon	199 F
La série TV Le sanctuaire	499 F
KEN LE SURVIVANT la série TV	499 F
COFFRET ALBATOR 84 la série TV	449 F
ALBATOR volume 1 à 7	99 F
COFFRET LA MYSTERIEUSE CITE D'OR (7 vol.)	490 F
LA MYSTERIEUSE CITE D'OR volume 1 à 10	99 F
BLUE SEED volume 1 à 8	129 F
NEON GENESIS EVANGELION volume 1 à 9	129 F
LES CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS volume 1 à 6	129 F

Tous les films à 99 F ou 129 F sont vendues par volume

● + ● + ● = 1 GRATUIT — 3 DO

ALONE IN THE DARK 2	***69 F***	SHOCK WAVE 1	69 F
ALONE IN THE DARK	69 F	SNOW JOB	69 F
BATTLE SPORT	69 F	SPACE HULK	69 F
CORPSE KILLER	69 F	SPACE PIRATE	69 F
DOOM	69 F	STAR BLADE	69 F
FIFA SOCCER	69 F	STATION INVASION	69 F
FLYING NIGHTMARE	69 F	STELLA 7	69 F
HELL	69 F	STRIKER	69 F
IMMERCENARY	69 F	SYNDICATE	69 F
INCREDIBLE MACHINE	69 F	TOTAL ECLIPSE	69 F
IRON ANGEL	69 F	VIRTUOSO	69 F
KING DOM: THE FAR REACHES	69 F	WHO SHOT JOHNNY ROCK	69 F
PEEBLE BEACH GOLF	69 F	WING COMMANDER 3	69 F
PSA TOUR GOLF 96	69 F	ZNADNOST	69 F
PSYCHIC DETECTIVE	69 F		
RETURN OF FIRE	69 F		
RISE OF THE ROBOT	69 F		
SAMPLER 2 + 10 DEMOS	69 F		
+ TEST MEMOIRE 15 MN	69 F		

MANETTE TURBO 6 BOUTONS	**99 F**
ADAPTATEUR MANETTE SNIN	**99 F**
FLIGHT STICK (SIMULATION)	**99 F**

NEO GEO

NEO GEO CD

CONSOLE	***1990 F***
AERO FIGHTER 2	199 F
FIRE SUPPLEX (3 COUNT BOUNT)	199 F
GALAXY FIGHT	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F
KING OF FIGHTER 97	199 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
POWER SPIKES	149 F
RAGNAGARD	199 F
SUPER SIDEKICK 2	199 F
TWINCLE STAR SPRITES	199 F
VIEW POINT	199 F

NEO GEO POCKET

CONSOLE	***399 F***
BASEBALL STAR	199 F
CHERRY MASTER	199 F
KING OF FIGHTER R1	199 F
NEO GEO CUP FOOT	199 F
PUZZLE	199 F
SAMOURAI SHADOWN	199 F
TENNIS	199 F

NEO GEO CARTOUCHE

CONSOLE	***1990 F***
METAL SLUG X	1690 F

AUTRES

GAME GEAR + 1 JEU		**449 F**			
JAGUAR	***Syndicate***	**49 F**	***Theme park***	**49 F**	
MEGADRIVE	***LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE***				
NEC CD	***LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE***				
SUPER NINTENDO	***LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE***				

ESPACE 3 games

PLAYSTATION

JEUX USA		JEUX JAP		JEUX EUROPEENS	
FINAL FANTASY VII	149 F	ACE COMBAT 3	499 F	ACTUA ICE HOCKEY 2	349 F
		DINO CRISIS	499 F	ALIEN RESSURECTION	TEL
		FRONT MISSION 3	TEL	ALUNDRA	349 F
		GRANDIA 2	449 F	ANNA KOURNIKOVR'S SMASH COURT	299 F
		LEGEND OF MANA	499 F	APE ESCAPE	349 F
		MACROSS 2	499 F	ASTERIX	359 F
		RIVAL SCHOOL 2	499 F	ATLANTIS	299 F
		STAR OCEAN 2	399 F	BATMAN ET ROBIN + K7	249 F
				BLOOD LINES	299 F
				BLOODY ROAR 2	349 F
				BOMBERMAN	299 F
				BOMBERMAN FANTASY RACING	299 F
				BUG'S LIFE	349 F
				BUGS BUNNY	349 F
				BUST A MOVE 4	269 F
				CAESAR 2	299 F
				CAPCOM GENERATION	299 F
				CASTROL HONDA SUPER BIKE	369 F
				CIVILIZATION II	369 F
				CONSTRUCTOR + C.MEMOIRE	349 F
				CROC 2	369 F
				DARK STALKERS 3	299 F
				DRAGON BALL FINAL BOUT	
				+CARTE + MANETTE	299 F
				DREAMS	349 F
				DRIVER	359 F
				EGYPTE	349 F
				EVIL ZONE	349 F
				FIFA 99	369 F
				GEX CONTRE DR. REZ	299 F
				G-POLICE 2	299 F
				GUNGAGE	329 F
				GUY ROUX MANAGER 99 + MEMO	379 F
				HOT WHEELS TURBORACING	369 F
				J.MADDEN 2000	369 F
				KENSEI SACRED FIRST	299 F
				KNOCKOUT KINGS 99	369 F
				LE 5EME ELEMENT	349 F
				LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	369 F
				LEGEND OF KARTIA	349 F
				LEGEND OF FORESTIA	369 F
				LEGO RACERS	329 F
				LE MANS	349 F
				LES RAZMOKETS	349 F
				LUCKY LUCKE	269 F
				METAL GEAR SOLID	369 F
				MAVEL VS STREET FIGHTER	349 F
				MONKEY HERO	299 F
				MONOPOLY+ MONOPOLY	
				DE VOYAGE	299 F
				MOTO RACER 2	369 F
				MULAN STORY	349 F
				NBA LIVE 99	369 F
				NBA PRO 99	369 F
				NEED FOR SPEED IV	369 F
				NFL EXTREME	369 F
				NHL 2000	369 F
				ODDWORLD L'EXODE D'ABE	299 F
				OMEGA BOOST	299 F
				POINT BLANC 2	349 F
				POINT BLANC 2 + GUN	549 F
				POOL PALACE	349 F
				POPULOUS A L'AUBE DE LA CREATION	369 F
				PREMIER MANAGER 98	299 F
				QUAKE 2	349 F
				RAILROAD TYCOON 2	349 F
				R.TYPE DELTA	299 F
				RAT ATTACK	369 F
				RE-VOLT	349 F
				RESIDENT EVIL 2	249 F
				RIDGE RACER IV	349 F
				RIDGE RACER IV COLLECTOR	499 F
				RISK + SOURIS	299 F
				RIVEN	299 F
				RUNNING WILD	299 F
				SHADOWMAN	349 F
				SHANGHAI	299 F
				SILENT HILL	369 F
				SLAD STORM	369 F
				SOUTH PARK	349 F
				SPEED FREAKS	349 F
				SPYRO	299 F
				STAR WARS EPISODE 1	369 F
				STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F
				STREET FIGHTER COLLECTION	249 F
				STREET FIGHTER COLLECTION 2	349 F
				SYPHON FILTER	349 F
				TAI FU	369 F
				TELEFOOT MANAGER	369 F
				TOCA TOURING CAR 2	299 F
				TOMB RAIDER 3	299 F
				TOMB RAIDER 2+C.MEMOIRE + SOLUTIONS	199 F
				UEFA CHAMPIONS LEAGUE	369 F
				URBAN CHAOS	369 F
				V-RALLY 2	369 F
				VIRUS	349 F
				WILD ARMS	299 F
				WIPE OUT 3	349 F
				WWF ATTITUDE	349 F
				X-MEN VS STREET FIGHTER	299 F
				X-FILES	349 F
				XENOCRACY	349 F

PLAYSTATION					
+ DUAL SHOCK		SIEGE BACQUET	790 F	MANETTE TURBO	49 F
+100 F de bon d'achat (2 bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))	790 F	COMPRESSEUR		MANETTE DUAL SHOCK	199 F
		CARTE MEMOIRE	99 F	CARTE MEMOIRE	49 F
		ACTION REPLAY		C. MEMOIRE 120 BLOCS	169 F
		PROFESSIONNEL VF + K7	349 F	PACK DE VIBRATION	99 F
VOLANT+PEDALIER+MONTRE	399 F	2 MANETTES SANS FILS	299 F	PRISE PERITEL RGB	49 F
VOLANT act labs + C.PSX	790 F	ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	199 F	RALLONGE MANETTE	69 F
PISTOLET	199 F	CABLE DE LIAISON	99 F	SOURIS	149 F
		GAME BOOSTER	399 F		

PROMO PSX							
JEUX NEUFS JAPONAIS		CRASH BANDICOOT 2	149 F	GTA LONDON	169 F	MONACO GP 2	199 F	TENCHU	149 F
DRAGON BALL Z FINAL BOUT	99 F	CROC	169 F	GUARDIAN CRUSADE	129 F	MOTO RACER	169 F	TEKKEN 2	149 F
JEUX NEUFS EUROPEENS		DIABLO	169 F	HERCULE	149 F	NBA JAM EXTREME	99 F	TEKKEN 3	149 F
ALIEN TRILOGY		DEAD OR ALIVE	199 F	HEART OF DARKNESS	169 F	NFL QUARTERBACK 97	99 F	TIME CRISIS	149 F
+CARTE MEMOIRE	199 F	DIE HARD TRILOGY	169 F	ISS PRO	169 F	POCKET FIGHTER	199 F	TOCA TOURING CAR	169 F
APOCALYPSE	149 F	DOOM	169 F	J. MCGRATH S.CROSS+pad	249 F	ODD WORLD	169 F	TOMB RAIDER 2	169 F
ASTEROID	129 F	FIFA SOCCER 98	169 F	JONAH LOMHU RUGBY	199 F	RASCAL	149 F	TUNEL B1	99 F
AZURE DREAM	199 F	FINAL FANTASY 7	149 F	LEGACY OF KAIN	149 F	RAYMAN	129 F	VANDAL HEART	99 F
BATTLE SPORT	99 F	FORMULA ONE 97	149 F	MAGIC CARPET	99 F	RESIDENT EVIL +PAD	199 F	X-MEN	129 F
BUST A MOVE 2	149 F	FORMULA ONE 98	149 F	MAGIC THE GATHERING	99 F	REVOLUTION X	99 F	WWWF WARZONE	169 F
C.C. ALERTE ROUGE	169 F	FORSAKEN	149 F	MDK	99 F	ROCK'N ROLL RACING 2	99 F		
COLIN MCRAE RALLY	169 F	G.POLICE	149 F	MEDIEVIL	149 F	STREET FIGHTER EX PLUS ALFHA	169 F		
COOL BOARDERS 2	149 F	GRAN TURISMO	149 F	MICKEY	149 F	SOUL BLADE	149 F		
		GTA	169 F	MICROMACHINES V3	169 F	TAIL CONCERTO	149 F		

DREAMCAST

SORTIE EUROPEENNE LE 23 SEPTEMBRE
FAITES VOS PRECOMMANDES PAR TELEPHONE
(un cadeau vous sera offert)

CONSOLE + MANETTE	1690 F
MANETTE	199 F
VMS	199 F
VIBREUR	199 F
JOYSTICK ARCADE	399 F
CLAVIER	249 F
VOLANT	499 F

BLUE STINGER	379 F	TOY COMMANDER	379 F
MONACO GP 2	379 F	NFL QUATERBACK 2000	379 F
SPEED DEVIL	379 F	TRICKSTYLE	379 F
SEGA RALLY 2	379 F		
VIRTUA FIGHTER 3	379 F		

SATURN

JEUX JAP				JEUX EUROPEENS	
DONGEON DRAGON COLLECTION	399 F	STREET FIGHTER ZERO 3	449 F	BURNING RANGERS	199 F
DONGEON DRAGON COLLECTION + RAM	469 F	FTOSHIDEN URA	79 F	DEEP FEAR	199 F
DARIUS GAIDEN	79 F	STREET FIGHTER ZERO 3 +RAM	499 F	RIVEN	199 F
FATAL FURY 3	99 F			SHINNING FORCE3	249 F
GALAXY FIGHT	79 F				
GRAN CHASER	79 F				
SAMOURAI 3	99 F				
SHINING FORCE 3 SCENARIO 2	299 F				
SHINING FORCE 3 SCENARIO 3	399 F				

AU CHOIX JEUX NEUFS SATURN EN PROMO A 99 F					
ALIEN TRILOGY	BUST A MOVE 2	GEN WAR	LA HORDE	NHL POWERPLAY	STREET FIGHTER ALFA
AMOK	DARK STALKER	GRID RUN	MAGIC CARPET	PGA TOUR GOLF 97	TEMPEST 2000
BATTLE STATION	DEFCON 5	HEXEN	NASCAR 98	SCORCHER	TRASH IT
BLACK DOWN	DOOM	HI OCTANE	NBA JAM EXTREM	SHOCK WAVE	WORLD LEAGUE SOCCER
	FIFA 96	IRON MAN	NBA JAM TE	SLAM AND JAM	WORLD WIDE SOCCER 97
	FIFA 98	J.MADDEN 98	NBA LIVE 97	SOVIET STRIKE	WRESTLEMANIA
	FRANK THOMAS BIG HURT	JACK IS BACK	NBA LIVE 98	SPACE HULK 2	

NINTENDO 64					
+ MARIO 64	790F	VOLANT + PEDALIER	399 F	MEMORY CARD 4X	129 F
ACTION REPLAY PRO.	399 F	RALLONGE MANETTE	69 F	SHOCK WAVE	299 F
FORCE PACK VIBREUR	99 F	MANETTE	199 F	GAME BOOSTER	399 F
		MEMORY CARD	69 F	EXTENSION DE MEMOIRE	199 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPEENS		COMMAND AND CONQUER	429 F	GOEMON MYSTICAL NINJA	299 F	NBA PRO 99	399 F	SUPER MONACO GP 2	399 F	ZELDA	399 F
1080° SNOWBOARDING	369 F	DIDDY KONG RACING	299 F	GOLDEN EYE 007	279 F	NFL QBC 99	199 F	TETRISPHERE	199 F		
AIR BOARDER 64	199 F	DUKENUKEM: ZERO HOUR	399 F	HEXEN	149 F	NFL QBC 2000	429 F	TONIC TROUBLE	399 F		
ALL STAR BASEBALL 2000	449 F	EXTREME G	149 F	LODE RUNNER	369 F	QUAKE	149 F	TUROK	149 F		
BANJO KAZOOIE	369 F	EXTREME G2	299 F	LYLAT WARS + KIT VIBRATION	299 F	QUAKE 2	399 F	TUROK 2	299 F		
BASS HUNTER	399 F	F1 POLE POSITION	199 F	MARIO GOLF	429 F	RAMPAGE	149 F	V-RALLY 99	199 F		
BEETLEMANIA RALLY	399 F	F1 WORLD GP	249 F	MARIO PARTY	369 F	RAMPAGE 2	399 F	WAVE RACE	249 F		
BOMBERMAN	299 F	F1 WORLD GP 2	369 F	MICROMACHINES TURBO	399 F	RE-VOLT	399 F	WICKER SURFING	399 F		
BUST A MOVE 2	299 F	FIFA 99	449 F	MILO'S BOWLING	399 F	SHADOWGATE	399 F	WIPE OUT 64	399 F		
BUST A MOVE 3	399 F	FLYING DRAGON	399 F	MISSION IMPOSSIBLE	299 F	SHADOWMAN	399 F	WORLD DRIVER CHAMP	379 F		
CASTLEMANIA 3D	399 F	FIFA COUPE DU MONDE	249 F	MONACO GP 2	399 F	STAR WARS EPISODE 1	429 F	WWF ATTTITUDE	429 F		
CAESAR'S WORLD OF GAMBLING	399 F	FORSAKEN	199 F	NAGANO	199 F	SUPERMAN	399 F	WWF WARZONE	399 F		
CENTER COURT TENNIS	199 F	F-ZERO X	369 F	NASCAR 99	399 F	SUPER MARIO 64	249 F	YANNICK NOAH	399 F		
		GOEMON 2	429 F	NBA JAM 99	399 F	SUPERMARIO KART 64	249 F	YOSHIE'S STORY	299 F		

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

128, bd Voltaire
75011 PARIS
(M° Voltaire)
TEL: 01.48.05.42.88
TEL: 01.48.05.50.67
Lundi: 13h-19h
Mardi au Samedi: 10h19h

36, rue Rivoli
75004 PARIS
(M° Hotel de ville ou St Paul)
TEL: 01.40.27.88.44
Lundi au Samedi: 10h-19h

LILLE 2, rue de Faidherbe
TEL: 03.20.55.67.43
Lundi au Samadi: 10h-19h

LILLE 44, rue de Béthune
TEL: 03.20.57.84.82
Lundi: 13h-19h
Mardi au Jeudi: 10h30-19h30
Vendredi au Samedi: 10h30-20h

DOUAI
39, rue St Jacques
TEL: 03.27.97.07.71
Lundi au Samedi: 10h-19h

VANNES 30, rue Thiers TEL: 02.97.42.66.91
Lundi au Vendredi: 9h-19h Samedi: 9h-18h30

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Collissimo ou par Chronopost:65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ SATURN
- ☐ DREAMCAST
- ☐ DVD

Nom :..... Prénom :.....

N° Client(si déjà client):..... Age : ..... Ans Téléphone :.....

Adresse :.....

.....

Code Postal:..... Ville:..... Signature:

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash

☐ CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: _ _/_ _ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

Signature:

* CEE, DOM TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO

PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

Activision s

C'EST DANS LA BANLIEUE D'ÉDIMBOURG QU'ACTIVISION A ORGANISÉ, AU MOIS DE JUILLET, LA PRÉSENTATION DE SA NOUVELLE GAMME DE PRODUITS. L'ACTIVATE 99 – C'EST LE NOM DE CET ÉVÉNEMENT –, EST L'OCCASION POUR LA PRESSE DE JUGER DE L'ÉTAT D'AVANCEMENT DE LA PLUPART DES FUTURS TITRES DE LA MARQUE.

Les gros morceaux

Parmi toute la production Activision à venir, certains titres sont indéniablement plus attendus que les autres. Retenez votre souffle, ils arrivent !

QUAKE 2

Le terrible doom-like, qui a mis la Nintendo 64 à feu et à sang, débarque sur Playstation dans une version relookée. Le moteur 3D est absolument similaire à celui de la version PC, et les vingt niveaux se retrouvent dans leur configuration originale. Les graphismes sont extrêmement fins et détaillés, et des effets spéciaux originaux font leur apparition : des reflets sur les surfaces liquides, des faisceaux de lumière... Les armes sont très bien modélisées, et les mouvements des monstres sont d'un réalisme confondant. L'ambiance qui se dégage de ce Quake 2 est un exemple pour tous les jeux du genre.

STAR TREK RED SQUADRON

Prévu pour l'été 2000 sur Playstation, voici un épisode tout nouveau, tout beau de Star Trek. Les fans de la série ne seront pas dépaysés et retrouveront les principaux protagonistes de la saga. C'est l'équipe déjà responsable des deux volets de Colony Wars qui est en charge du moteur graphique. Les quelques séances de combat spatial entr'aperçues sont d'une qualité extraordinaire. La fluidité des mouvements des vaisseaux et l'aspect accrocheur des tirs et des explosions placent d'ores et déja Star Trek Red Squadron parmi les titres les plus attendus de l'année prochaine. L'accompagnement sonore des trente missions promet quelques belles envolées lyriques. Dans un esprit résolument arcade et beaucoup plus accessible que Colony Wars, Star Trek est un jeu qui s'annonce très convivial, impressionnant par sa réalisation et son atmosphère. Trekkies, faites chauffer vos pads !

BLUE STINGER

Sorti en import depuis quelques mois déjà, Blue Stinger s'apprête à investir la Dreamcast européenne dès le mois de septembre. Peu de changements entre la version japonaise et la version européenne, si ce n'est un détail essentiel au confort du jeu : des caméras enfin bien placées et une action beaucoup plus claire. Une nouvelle option permet de scruter l'horizon avec les yeux du héros principal. On peut difficilement faire plus précis comme point de vue. L'histoire n'a pas changé, Elliot G. Ballad accompagné de Dogs et d'une bien étrange extraterrestre vont devoir trouver le moyen de s'échapper de Dino Island, une petite île aux mains de terrifiantes créatures. Combats épiques et énigmes tordues vous attendent dans ce titre prévu pour le 23 septembre... le jour même de la sortie de la Dreamcast.

Dis

Plusieurs les plus n

TOY

Toy Story 2 accompagne "Blockbuster est prévu sur février 2000, Playstation e de loin la plus tard. Le scén diablement et des héros du délivrer un de entité hostile A cette fin, les Buzz d'une pa conséquente. notre héros p se suspendre visée subjecti précision redo spéciales vont nombreux agr variés propos intéressants. dans un niveau

TARZ

"Tarzan", le fil malheur sur no comme petits. Boy Color des mythique déba 99 pour tout dé passage. De be une action con annoncent l'un de la portable

n s'active

Disney toi, c'est donc ton frère

Plusieurs jeux sont prévus pour accompagner ou rappeler la sortie des films Disney les plus marquants. Tour d'horizon, toutes plates-formes confondues.

DRON

xtraordinaire.
t accrocheur
Trek Red
e prochaine.

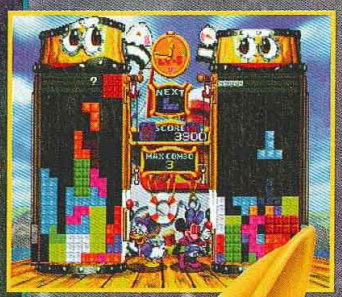
TOY STORY 2

Toy Story 2 est le jeu officiel qui accompagne la sortie du prochain "Blockbuster" des studios Disney. Le film est prévu sur les écrans européens pour février 2000, simultanément avec le jeu sur Playstation et N64. La version Dreamcast, de loin la plus belle, sortira trois mois plus tard. Le scénario du jeu est simple, mais diablement efficace : Buzz Light Year, l'un des héros du premier Toy Story, doit partir délivrer un de ses amis prisonnier d'une entité hostile et putride.
A cette fin, les développeurs ont fait don à Buzz d'une panoplie de mouvements conséquente. Indépendamment du fait que notre héros peut courir, sauter, marcher et se suspendre à toutes les surfaces, une visée subjective propose des tirs d'une précision redoutable. Des attaques spéciales vont mettre à mal la défense des nombreux agresseurs. Quinze niveaux très variés proposent des challenges intéressants. Il est possible de revenir dans un niveau déjà parcouru pour

terminer un objectif en particulier. A titre d'exemple, des petites séquences de recherche vous permettront de récupérer des éléments de Mr Potatoe pour obtenir des bonus importants. De nombreux gadgets viennent compléter l'arsenal de Buzz et promettent des effets spéciaux de premier choix. L'animation est fluide et les couleurs chaleureuses. L'action est soutenue et les petites innovations, tant du point de vue visuel que du scénario, relancent constamment l'intérêt de la partie. La difficulté semble un peu légère, mais attendons une version testable pour déterminer l'orientation générale.

TETRIS MAGICAL CHALLENGE

Ce nouveau Tetris sur N64 profite de la présence de Mickey, Minnie, Dingo, et Donald pour innover dans le genre. Le scénario est bâti autour des personnages vedettes et permet d'évoluer d'un niveau à l'autre en récoltant des informations importantes pour les mordus des produits Disney. Différents modes de jeu promettent des parties débridées et hautes en couleurs.



TARZAN

"Tarzan", le film, devrait faire un malheur sur nos écrans, grands comme petits. La version Game Boy Color des aventures du héros mythique débarquera en octobre 99 pour tout dévaster sur son passage. De beaux graphismes et une action constamment relancée annoncent l'un des prochains hits de la portable de Nintendo.

BUG'S LIFE

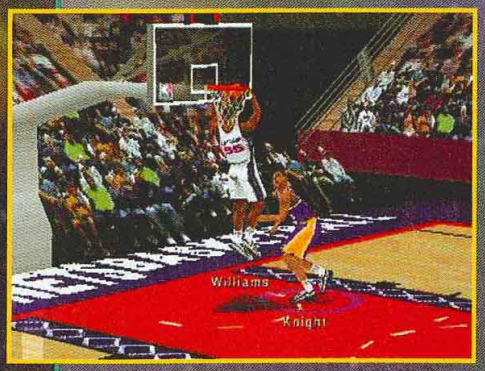
Après un passage réussi sur Playstation, Bug's Life arrive sur Nintendo 64 dans une version entièrement relookée. Les quinze niveaux de la version originale sont bien sûr présents pour le plus grand plaisir des amoureux des insectes les plus bavards de l'univers. Les graphismes ont pris un coup de jeune grâce à la puissance de la N64. Les couleurs sont vives et les détails du décor sont nombreux et soignés. Un nombre important de petites séquences d'arcade font aussi leur apparition. Ainsi, des séquences en temps imparti tiendront en haleine les plus doués des joueurs. A noter que la cartouche ne renferme pas d'extraits du film, remplacés par de bien belles images fixes qui introduisent les niveaux et les menus. Sortie prévue en janvier 2000.

Gros sports

Fox Interactive prépare quelques surprises qui vont réjouir les fans de basket ou de hockey, et Tony Hawk nous livre tous ses secrets de skate dans un soft chaud-bouillant.

NBA BASKETBALL 2000

Fox Interactive est l'une des branches du célèbre groupe audiovisuel américain. Fort de son savoir-faire dans la retransmission de grands matchs, cet éditeur propose un titre Playstation où tous les plus grandes stars de la NBA vont en découdre sur le parquet. Les vraies équipes sont présentes et tous les modes de jeu offrent un panel exhaustif des possibilités de compétition du basket. Les graphismes sont plutôt agréables et les animations de qualité. Les mouvements techniques semblent complets, et c'est un plaisir que d'assister aux exploits des Pippen et autre Duncan. Les statistiques et les stratégies qui accompagnent les matchs sont d'une précision encore jamais vue dans une simulation. Huit joueurs vont pouvoir s'adonner au sport des géants simultanément, ce qui promet de belles empoignades. L'intelligence artificielle est particulièrement fine, l'environnement audiovisuel des rencontres est d'une grande clarté, et les commentaires collent parfaitement à l'action. Premiers dunks prévus pour octobre 1999.



NHL CHAMPIONSHIP 2000

Dans la lignée du développement de NBA 2000, Fox prépare une simulation de hockey aux nombreux atouts. Les menus sont d'ores et déjà très complets. Les possibilités tactiques et les statistiques officielles sont toutes présentes dans un souci de réalisme. Les véritables joueurs sont de la partie et l'on va pouvoir profiter des phases offensives des grands clubs de la ligue américaine, comme des plus grandes équipes nationales. Les commentaires live sont rapides et dynamiques. La prise en main est évidente et les réactions des joueurs se veulent le plus réaliste possible. Les actions sont rapides et les gestes techniques sur la glace donnent des images d'une grande beauté. L'animation est fluide et les angles de prise de vue renforcent l'impression d'une retransmission télé. Les parties vont à cent à l'heure, les joueurs ne risquent pas d'attraper froid sur la glace. Sortie prévue sur Playstation en septembre 1999.

TONY HAWK'S PRO SKATTER

Attention, le meilleur jeu de skate sur Playstation arrive ! Les principaux skaters sponsorisés sont dans le jeu avec leur matériel préféré. Le mode Carrière semble intéressant : cinq cassettes vidéo sont à récupérer dans chaque niveau ; deux vous seront remises pour avoir dépassé le plus gros score, la suivante est cachée dans le niveau, une autre apparaît en récupérant toutes les lettres du mot "skate", et la dernière est obtenue en remplissant un objectif différent pour chaque stage. Les cassettes amènent de nouvelles planches et donc, forcément, de nouvelles sensations.

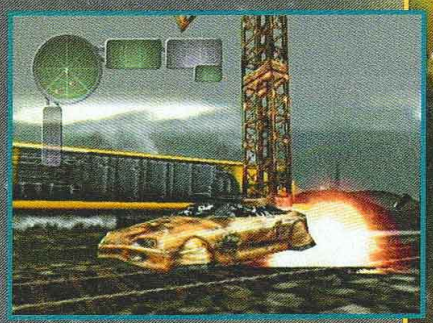
D'un point de vue purement technique, les combos vous rapporteront le plus de points, un peu comme dans Coolboarders 3. Plus vous réalisez de figures sans tomber, plus vos capacités augmentent, jusqu'à atteindre le niveau suprême de Dieu du Skate. Les animations sont fluides et tous les tricks spéciaux de ce sport de rue sont réalisables (Madonna, Hard flip, etc.). Les graphismes sont fins et détaillés. Les niveaux sont très grands et très variés, on y trouve même des écrans géants animés en temps réel ! Le mode 2 joueurs paraît original, puisque vous devrez faire vos figures sur le plus de tremplins et autres "quarter pipes" possible. Celui qui aura marqué de ses roues le plus grand nombre de modules emportera le match. Les musiques qui accompagnent la partie sont très rythmées et constituent la crème du néo-punk, dont raffolent tous les riders dans le vent. Sortie en octobre 1999.

Spécial "Familles de France"

De l'action et de la baston pour finir ces pages, rien de telle pour garder la forme... en attendant l'Activate 2000.

VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE

La suite de Vigilante 8 arrive en fin d'année sur Dreamcast, Nintendo 64 et Playstation. Au programme, plus de voitures, plus d'arènes de combat, et plus d'armes encore plus dévastatrices. Le principe reste le même que dans le premier volet : vous conduisez un véhicule choisi parmi une collection de quinze engins qui se démarquent par leur originalité : un bus de ramassage scolaire, une voiture à coussin d'air ou encore une benne à ordures... Il faut faire le ménage dans une arène de combat et remplir des objectifs spécifiques. Des modes de jeu plus complets font leur apparition et offrent une nouvelle profondeur à l'ensemble de la partie. Le mode Quest propose une aventure riche qui donne accès à des véhicules cachés. Les animations sont très fluides et les graphismes font honneur à la Dreamcast. L'ensemble des couleurs offre une atmosphère sombre qui colle bien au scénario. La Dreamcast permet d'afficher jusqu'à neuf véhicules simultanément, ce qui assure un spectacle permanent. L'action est toujours soutenue et les sensations sont au rendez-vous. Le mode Multijoueur permet à quatre joueurs de s'affronter sur une Dreamcast et sur N 64, contre seulement deux sur Playstation.



X-MEN

Les X-Men s'apprêtent à envahir la Playstation pendant l'été 2000. Une fois de plus, le jeu s'articule autour du scénario du comics. La sortie du jeu devrait, selon toute vraisemblance, accompagner un film pour le grand écran. On en tremble d'avance. Douze personnages vont s'en mettre plein la tronche dans un jeu de combat en 3D qui se veut révolutionnaire. Le développement n'est pas très avancé, mais les quelques coups échangés devant nos yeux promettent déjà de belles sensations. Les graphismes sont assez fins et l'animation de l'ensemble des combats laisse présager quelques beaux mouvements de nos super héros favoris. C'est avec un plaisir certain et une impatience difficilement dissimulée que l'on guettera la sortie de ce X-Men l'année prochaine.

WU-TANG : TASTE THE PAIN

Pour ceux qui ne connaissent pas le groupe de rap Wu-Tang Klan, sachez que ces jeunes zigottos du ghetto prônent un rap violent, propre à tous les qualificatifs, sauf celui "d'édulcoré"... C'est évidemment un jeu de baston qui va voir le jour, avec comme soutien musical ces rappeurs aux grand cœur. Le maître mot est ici "violence gratuite". Jusqu'à quatre combattants vont s'en mettre plein la tronche sur un même écran. Différentes techniques de combat sont de rigueur. De nombreux mouvements d'arts martiaux ont été modélisés. Vingt-et-un personnages sont disponibles pour le combat, il y en a pour tout les goûts. Il faudra en découvrir quelques-uns cachés en faisant preuve d'habileté et de force pour remporter la victoire. Des armes peuvent intervenir au cours d'une phase de franche boucherie, et là, c'est l'escalade dans l'horreur. Les têtes volent et les membres s'arrachent. Les caméras suivent bien l'action et l'ensemble de la réalisation est de bonne qualité. Ce jeu est avant tout un défouloir qui risque bien de trouver un public auprès des plus nerveux d'entre vous. Sortie prévue avec un pad spécial le 15 novembre 1999.

Numéro spécial loup

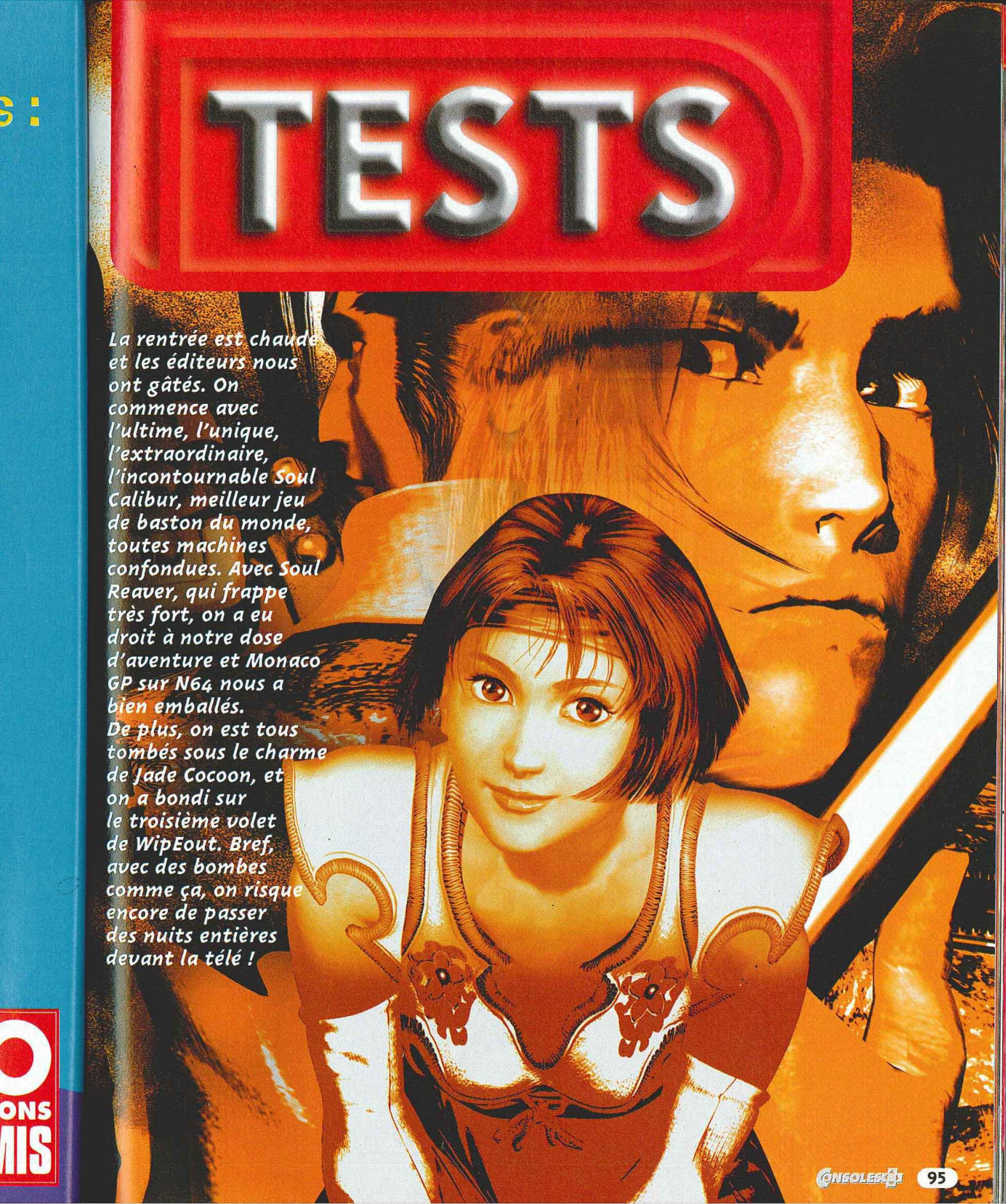
Le retour du loup dans les Alpes : une chance pour la France.

En vente actuellement chez votre marchand de journaux.

30 MILLIONS D'AMIS

Ce serait dommage de se priver de

TESTS



La rentrée est chaude et les éditeurs nous ont gâtés. On commence avec l'ultime, l'unique, l'extraordinaire, l'incontournable Soul Calibur, meilleur jeu de baston du monde, toutes machines confondues. Avec Soul Reaver, qui frappe très fort, on a eu droit à notre dose d'aventure et Monaco GP sur N64 nous a bien emballés. De plus, on est tous tombés sous le charme de Jade Cocoon, et on a bondi sur le troisième volet de WipEout. Bref, avec des bombes comme ça, on risque encore de passer des nuits entières devant la télé !

Pan dans la vilaine Marcouille !

Un "crossover" avec Yoshimitsu de Tekken !

d'or CONSOLES+

SOULCALIBUR

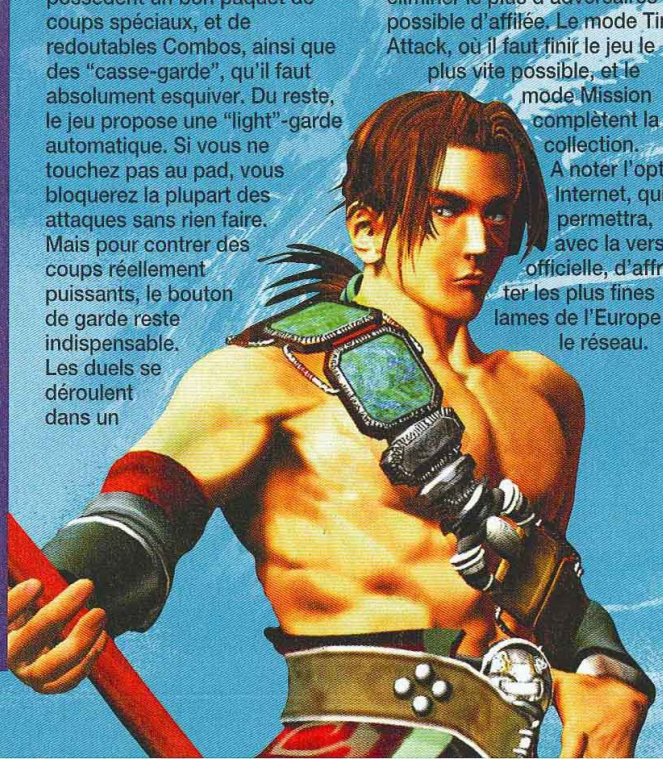
Un saut périlleux retrouve dans

Le voilà enfin ! Soulcalibur, le petit bijou de Namco dont tout le monde parle depuis l'E3, arrive à point nommé pour donner ses lettres de noblesse au jeu de baston... et à la Dreamcast ! Si vous n'avez pas de Dreamcast et que vous aimez la baston... sortez les mouchoirs.

Namco est le frère ennemi de Sega dans le secteur de l'arcade. Mais il faut croire que cette concurrence acharnée n'a pas définitivement brouillé les deux firmes : Namco s'est donné à fond pour nous en mettre plein les mirettes sur la Dreamcast de Sega. Graphismes plus que somptueux et animation azimutée nvus scotcheront à l'écran. Pas la peine d'être un pro du jeu vidéo pour en rester baba... Soulcalibur, la suite de Soul Edge (on précise pour ceux qui auraient hiberné depuis cinq ou six ans), est un jeu de baston en 3D. Les personnages possèdent un bon paquet de coups spéciaux, et de redoutables Combos, ainsi que des "casse-garde", qu'il faut absolument esquiver. Du reste, le jeu propose une "light"-garde automatique. Si vous ne touchez pas au pad, vous bloquerez la plupart des attaques sans rien faire. Mais pour contrer des coups réellement puissants, le bouton de garde reste indispensable. Les duels se déroulent dans un environnement en vraie 3D ; il est donc possible d'esquiver d'un ou plusieurs pas de côté et les combattants peuvent courir tout autour du plan de jeu. Chacun a ses propres caractéristiques, et utilise une arme blanche ainsi qu'une technique de combat différente. Les personnages cachés reprennent quant à eux les techniques et les coups des personnages principaux avec des armes assez similaires.

Rencart sur la toile

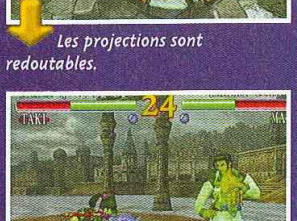
Un mode Arcade est bien entendu de la partie, ainsi qu'un Team Battle "à la KOF" et un Survival, dans lequel il s'agit éliminer le plus d'adversaires possible d'affilée. Le mode Time Attack, où il faut finir le jeu le plus vite possible, et le mode Mission complètent la collection. A noter l'option Internet, qui permettra, avec la version officielle, d'affronter les plus fines lames de l'Europe via le réseau.



PROJECTIONS

Comme tout bon jeu de baston qui se respecte, Soulcalibur propose son lot de projections pour chaque personnage. Mais elles ne sont pas imparables. D'une part, il faut choisir à quelle "hauteur" on va la faire. Par exemple, si vous tentez une projection "basse" sur un adversaire débout, la manœuvre risque fort d'échouer. Mais même si vous réussissez à placer une "chope", votre adversaire a la possibilité d'esquiver. Eh oui, Soulcalibur n'est pas aussi bourrin qu'on pourrait le croire.

Les projections sont redoutables.



Les étincelles indiquent la préparation d'un coup spécial.

Ce bon vieux pirate est diablement efficace !

A L'ATTAQUE

Chaque personnage possède une panoplie fournie de coups spéciaux, et davantage encore de Combos. Il y a aussi des sortes de Furies : des coups spéciaux assez lents à armer, mais à l'effet dévastateur. Ils ne sont pas évidents à placer dans un Combo du reste.

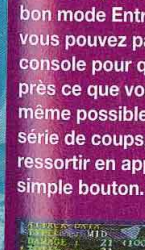
Voilà un bien joli coup pour finir le round en beauté !

Un long plongeon, et le choc des épées fait des étincelles !

Ce coup redoutable risque d'éjecter l'adversaire hors du ring.

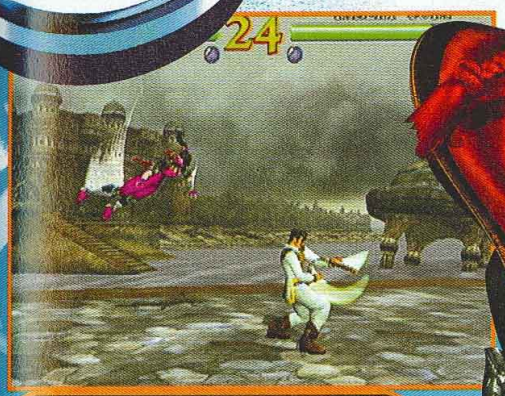
DE L'A TRAIN

Soulcalibur po niveaux de jeu de manière as un résultat ass lors que l'on c maîtriser un pe commandes, c Combos un pe Pour cela, rien bon mode Entr vous pouvez p console pour o près ce que vo même possible série de coups ressortir en ap simple bouton.



La console est portée en bas, hauteur moyenne.

SOULCALIBUR



Un saut périlleux , une petite vrille et hop ! on se retrouve dans le dos de l'adversaire. Facile !

RING OUT !

Les matchs se disputent dans des arènes ouvertes, sans murs ni barrières. Et si vous tombez hors du ring, vous êtes mort et vous perdez le round. Mais, contrairement à un VF3, il n'est pas facile d'éjecter l'adversaire, même s'il se trouve près du bord.. Il faut arriver à placer certains coups pour projeter l'adversaire au loin.

Le pauvre Switch s'est fait littéralement ratatiné... enfin, la routine, quoi.

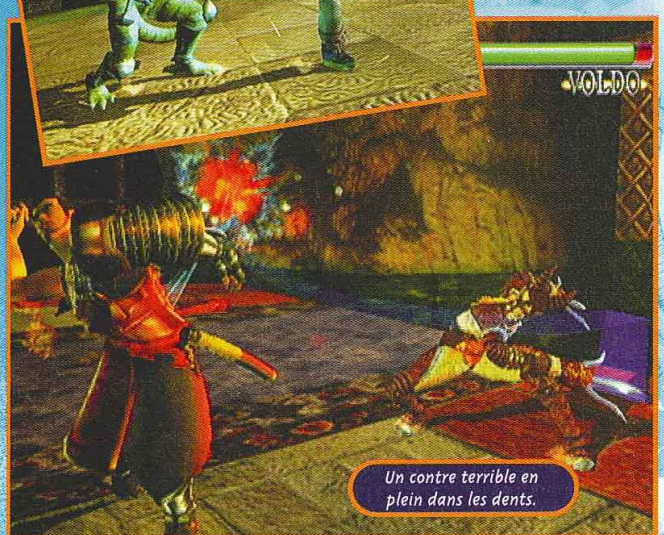
En expédiant son adversaire hors du ring, on gagne le round instantanément.

DE L'ART DU TRAINING

Soulcalibur possède plusieurs niveaux de jeu. On peut l'aborder de manière assez bourrine, pour un résultat assez fun. Mais dès lors que l'on commence à maîtriser un peu mieux les commandes, on veut utiliser des Combos un peu plus élaborés. Pour cela, rien de mieux qu'un bon mode Entraînement. Ici, vous pouvez paramétrer la console pour qu'elle fasse à peu près ce que vous voulez. Il est même possible d'enregistrer une série de coups, puis de la ressortir en appuyant sur un simple bouton.

Ces deux coups se sont bloqués mutuellement.

En voilà un qui part en vol plané.



Un contre terrible en plein dans les dents.

La console indique si l'attaque est portée en bas, en hauteur ou à hauteur moyenne.

Un petit coup de tête, et c'est dans la poche !

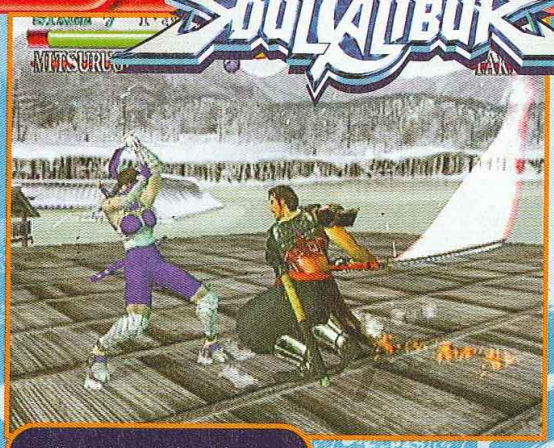
SOULCALIBUR

MISSION BATTLE

Le mode Mission correspond à la partie "aventure" du jeu. Il s'agit de relever un certain nombre de défis. On combat l'Edge Master, et, pour le vaincre, il faudra par exemple l'éjecter hors de l'arène de combat. Bon, en japonais, il n'est pas évident de saisir le pourquoi du comment de chaque mission, mais avec de la persévérance, on peut y arriver.

Le Edge Master est quasiment intouchable.

Petit briefing avant le match, en japonais bien sûr...



Mitsurugi est une brute épaisse.

TEXTURES

Le travail effectué sur la modélisation des personnages est assez impressionnant : l'expression du visage, la texture de la peau ou même le mouvement des cheveux, tout y est... Un vrai travail d'artiste.

La qualité de la modélisation des personnages est incroyable.

Sophitia, le personnage favori du Panda, rapide et efficace.

Les visages sont très détaillés.

Les coups les plus artistiques ne sont pas forcément les plus efficaces.

Astaroth est énorme hach

REP

A la fin d Replay v dernières La camér possible l'angle de Cela donn d'admirer

Dura est libre et

La qu à l'arrière-p

Ça va avec des cou

AVIS OUI !

Soyons clair, j'ai acheté deux jeux sur Dreamcast : House of the Dead 2 et Soulcalibur. La finesse des graphismes et la qualité de l'animation, c'est la claque garantie ! Les mouvements sont décomposés de façon incroyable, et c'est un bonheur de voir son perso bouger à l'écran. Si vous avez la machine, je ne vois pas comment vous pourriez passer à côté de ce jeu... il faudrait être complètement fou, et encore : comme je le disais, même moi, je l'ai acheté. C'est clair, non ?

PANDA

Astaroth est lent, mais quand son énorme hache tombe, ça fait mal.

Des rais de lumière fins et vifs courent sur le fil des lames.

BIEN ESQUIVER

Le jeu est en vraie 3D, et vous pouvez vous déplacer dans tous les sens, ce qui implique que vous pouvez tourner autour de l'adversaire. Vous pourrez ainsi esquiver certaines attaques en passant sur le côté ou même dans le dos de votre adversaire. Une technique doublement utile pour contrer une attaque ou pour éviter les casse-garde.

Un coup dans le vide, Mitsurugi s'est déplacé sur le côté.

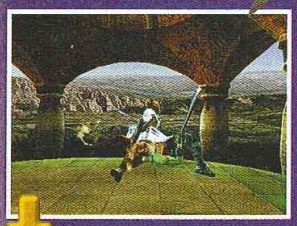
Séance de concentration méditative avant de porter un coup terrible.

REPLAY

A la fin de chaque round, un Replay vous montre les dernières secondes du combat. La caméra est alors libre et il est possible de choisir en temps réel l'angle de vue que l'on souhaite. Cela donne aussi le temps d'admirer les graphismes.

Durant le Replay, la caméra est libre et on choisit son angle.

La qualité des décors à l'arrière-plan est sidérante.



Ça va encore jaser à la rédac, avec des coups pareils.

Lizardman, un des persos cachés, dispose à peu près des mêmes coups que Sophitia.

SOULCALIBUR

AVIS OUI !

Le voilà, le jeu que j'attendais en me rongeant les ongles depuis des mois !! Et je suis restée ébahie devant une telle perfection. C'est beau, c'est jouable, et c'est sur Dreamcast. Croyez-le si vous voulez, mais rien que pour ce jeu, je vais m'acheter une Dreamcast ! Tous les personnages sont charismatiques et intéressants (même si mon préféré reste incontestablement Mitsurugi : son style est unique, et sa puissance, redoutable...). Quand Namco fait des infidélités à Sony, il y met le paquet : Soulcalibur est carrément le meilleur jeu de baston 3D de l'univers.

GIA

BOSS DE FEU

Le corps du boss est entièrement constitué de flammes, et le rendu est impressionnant, même si parfois c'est un peu fouillis. Cependant, cette torche humaine n'est pas si difficile à battre. Il frappe fort, mais il est plutôt lent. En terminant le jeu avec chaque personnage, vous récupérez de nouveaux combattants ou de nouveaux décors.

Inferno : un boss tout feu tout flammes.

Cette coquine de Sophitia est aussi sexy qu'elle est peu tendre...

Bloqué au bord de l'arène, on a peu de chance de s'en tirer.

Les deux coups partent en même temps, mais lequel fera mouche ?

Un superbe coup de pied à mi-hauteur.

L'éclairage change suivant les niveaux, et donne des couleurs différentes aux personnages.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Éditeur : NAMCO
- Développeur : NAMCO
- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde: OUI
- Compatible : -
- Vibrations : NON

PRESENTATION 83%

Toutes les ressources de la console sont mobilisées. Ça change des cinématiques.

GRAPHISMES 98%

Ah ben tiens, parlons-en : heu... qu'est-ce que c'est beau !

ANIMATION 97%

Les mouvements sont fluides, et les combattants vifs et rapides. Un régal.

MUSIQUE 93%

Le fond musical est assez mélodieux, et il colle bien à l'action.

BRUITAGES 91%

L'échantillonnage est correct, avec quelques cris et râles du plus bel effet.

DUREE DE VIE 89%

Seul, on termine le jeu vite, sauf le mode Mission. A deux, on ne s'arrête plus.

JOUABILITE 94%

La prise en main est bonne et la maniabilité optimale.

INTERET 98%

Le meilleur jeu de baston ? le plus beau ? le plus abouti ? Bah, trêve de commentaires : la note parle d'elle-même.

LODE RUNNER 3-D

On n'arrête pas le progrès ! Lode Runner, l'ancêtre de tous les jeux de plates-formes, ressort dans une version totalement remise au goût du jour. Sera-ce une fois de plus l'occasion de vérifier une vieille croyance populaire selon laquelle le mieux serait l'ennemi du bien ? Rien n'est moins sûr.

Les moines fous de la planète Pandora ont décidé de prendre le contrôle de la galaxie. Leur méthode : s'emparer de tout l'or des planètes voisines pour les appauvrir et, ainsi, les contrôler. En tant que membre des services spéciaux, les Lode Runners, vous devez arrêter ces cinglés et récupérer l'or dérobé. Scénario classique, certes, mais rare dans un jeu de réflexion, qui vous fera visiter les cinq planètes contrôlées par les moines pour remplir votre mission. Le principe du jeu est assez simple : armé d'un pistolet laser, vous évoluez dans différents niveaux en 3D, qui sont en fait un assemblage de blocs, comparables aux briques d'un mur. Pour avancer, vous devez détruire ces blocs à l'aide de votre arme, qui ne sert d'ailleurs qu'à cela. Seul problème, ceux-ci se reforment quelques secondes après avoir été zappés. Et comme votre personnage ne sait ni sauter, ni grimper, il se trouvera bloqué en cas de chute dans le trou laissé béant par un bloc détruit ; lors de la régénération du bloc, le pauvre Lode Runner se retrouvera transformé en bouillie d'agent spécial, et vous devrez recommencer le niveau... C'est donc là que réside tout le challenge du jeu : trouver dans quel ordre détruire les blocs, et se dépêcher d'avancer pour ne pas se faire écraser. Au début, c'est assez facile, mais, rapidement, des monstres et des pièges font leur apparition et compliquent quelque peu la tâche. Heureusement, vous trouverez également de nouveaux objets et outils, comme les bombes qui détruisent tous les blocs aux alentours ou, à l'inverse, des robots qui en fabriquent, et que vous devrez apprendre à utiliser pour progresser.

AVIS OUI !

En général, j'aime bien les jeux de réflexion, et c'est donc avec un grand plaisir que j'ai joué à Lode Runner 3D. J'ai rapidement été séduit par le challenge qu'offre le jeu, certains niveaux étant vraiment difficiles. Ne faites pas trop attention à la réalisation moyenne (graphismes pauvres et musiques moyennes), car c'est un vrai bijou en matière de réflexion. Et s'il est vrai que les fans du Lode Runner classique seront déçus, le jeu n'ayant plus rien à voir avec les anciennes versions, ceux qui aiment les casse-tête, en revanche, vont adorer.

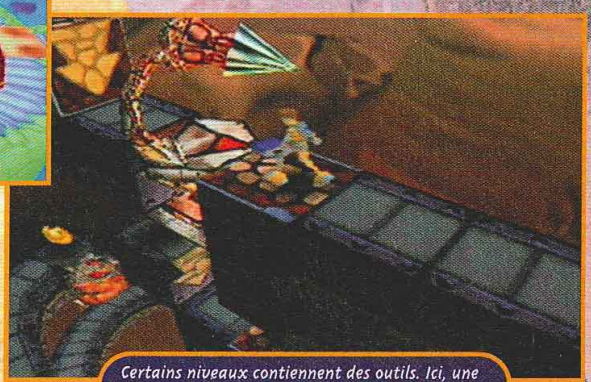
CHEUB

Lorsque vous utilisez votre pistolet pour détruire un bloc, vous reculez d'une case.

Pour chaque planète, vous devrez récupérer cinq morceaux de carte, cachés dans certains niveaux. Ceci vous permettra d'accéder à la planète suivante.

Ces méchants moines sont invincibles, et vous tueront s'ils vous touchent.

Les niveaux ne sont pas très vastes, mais leur difficulté est élevée.



Certains niveaux contiennent des outils. Ici, une foreuse qui détruit tout les blocs sous elle.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : BIG BANG
- Éditeur : INFOGRAMES
- RÉFLEXION
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (MEM. PACK)
- Compatible : RUMBLE PACK

PRESENTATION	*Juste une petite cinématique pour présenter votre mission.*	70%
GRAPHISMES	*Un assemblage de cubes en 3D, avec un joli écran de fond.*	72%
ANIMATION	*Le personnage et les ennemis se déplacent correctement.*	82%
MUSIQUE	*Moyenne, elle sait se faire oublier et vous laisse réfléchir.*	73%
BRUITAGES	*Les quelques bruitages sont d'une qualité honnête.*	70%
DUREE DE VIE	*Cinq mondes de vingt niveaux... Vous allez vous amuser.*	90%
JOUABILITE	*Les actions sont simples, et la maniabilité est bonne.*	89%

INTERET 88%

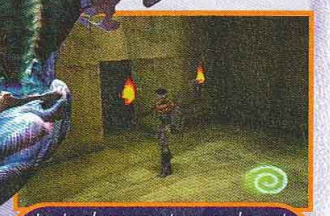
Un vrai challenge ! Il faut vraiment réfléchir pour trouver comment finir chaque niveau.

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER 2

Après pas mal de déboires et une sortie sans cesse repoussée, Soul Reaver est enfin arrivé ! Cette suite tant attendue de Legacy of Kain vous plonge dans un univers tout en 3D. Bienvenue dans le monde impitoyable des vampires !

INTRO

L'introduction du jeu est très importante. Elle situe l'action et vous fournit les grandes lignes du scénario. Kain domine le monde des vampires. Raziel, un de ses disciples, voit un jour ses pouvoirs dépasser ceux de son maître. Il est alors condamné à mort. Il revient à la vie quelques centaines d'années plus tard avec un unique désir : se venger. Surtout, ne zappez pas l'intro et suivez bien ce que l'on vous dit, c'est très important pour la suite du jeu...



Les torches servent non seulement à vous débarrasser des ennemis, mais aussi à éclairer les salles obscures.

Les téléporteurs vous feront voyager plus rapidement dans l'univers de Soul Reaver.

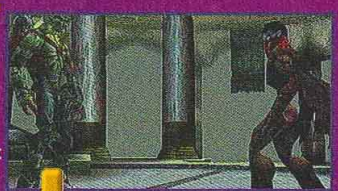
Le scénario de Soul Reaver s'inscrit dans la continuité de celui de Legacy of Kain. Bien des lustres ont passé depuis la fin du premier épisode, et Kain règne en maître sur l'univers qu'il a conquis. Un jour cependant, Raziel voit ses pouvoirs décupler et dépasser ceux de son maître. Il est alors déchu et condamné à une mort atroce. Mille ans s'écoulent. Envoyé sur le plan matériel, Raziel est ramené à la vie. Il a maintenant soif de vengeance... La suite, c'est vous qui en décidez en agissant à la place de Raziel et en effectuant différentes tâches qui vous mèneront à Kain. Mais avant d'affronter votre ancien maître, nombre d'embûches vont se dresser sur votre chemin. Fort heureusement, le début du jeu est en fait un gigantesque niveau d'apprentissage des différentes possibilités de déplacements et combats.

En mouvement

Ainsi, après une petite demi-heure de jeu, vous en saurez assez pour avancer tranquillement dans les niveaux suivants. Il faut dire que les mouvements que Raziel peut effectuer sont très nombreux : marcher, courir et sauter, bien sûr, mais aussi planer dans les airs, soulever et déplacer des blocs de pierre, saisir des objets et s'en servir comme armes (torches, pieux, lances, épées, pierres...) ou encore jeter les sorts appris durant le jeu. En outre, notre vampire peut voyager à volonté du plan spectral au plan matériel. Certains passages ne s'ouvrent que dans le monde spectral, et il faut donc habilement jongler

KAIN/RAZIEL ROUND 1

Vous allez affronter Kain à plusieurs reprises dans le jeu. Le premier affrontement aura lieu quelques instants seulement après que vous aurez vaincu le premier boss. Pas le temps de souffler, ça commence tout de suite et très fort !



Quelque 1 000 ans après votre mort, vous voici de nouveau face à Kain.

Ne le laissez pas vous toucher avec son épée.

Frappez-le trois fois et regardez ce qui vous arrive...

LA MORT VOUS VA SI BIEN...

En début de partie, se débarrasser de ses adversaires n'est pas une chose facile : on ne maîtrise pas encore toutes les commandes. Voici donc, en quelques images, deux ou trois idées pour venir facilement à bout des ennemis qui hantent les niveaux.

C'est de cette manière que les torches sont le plus efficace.

Soulevez l'ennemi et tenez-le quelques instants dans cette position.

Pousser les ennemis dans le feu, dans une source de lumière ou dans l'eau les fait brûler.

Le pieu, les épées ou les lances servent à empaler les ennemis.

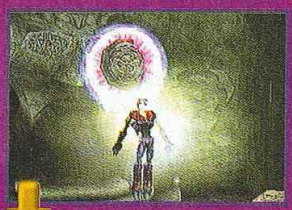
Les torches peuvent être utilisées pour frapper les ennemis.

L'ennemi est KO, debout ? Soulevez-le et lancez-le dans l'eau.

Tant que vous vous tiendrez près d'une source de lumière ou de chaleur, les ennemis ne viendront pas vous importuner.

POUVOIRS MAGIQUES

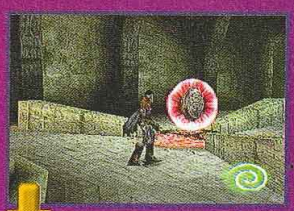
Raziel ne dispose en début de partie, pour se débarrasser des ennemis, que de ses mains ou des quelques objets qui sont au sol. Au fur et à mesure de sa progression, il trouvera des pouvoirs magiques lui permettant de devenir encore plus puissant.



Si vous touchez la sphère lumineuse, elle vous transporte en hauteur...

Après avoir battu le premier boss du jeu, vous aurez la possibilité de franchir les grilles en vous dématérialisant.

Vous venez d'obtenir un nouveau pouvoir.



Quelle est cette étrange boule d'énergie rouge ?

Activé, il permet d'envoyer paître ses ennemis à distance !

AVIS OUI !

Voilà enfin un jeu de qualité. Soul Reaver devrait satisfaire tous les amateurs de jeux de plates-formes et d'action, mais aussi ceux qui ont joué au premier volet des aventures de Kain : Legacy of Kain. Certes, le principe a beaucoup évolué, mais les bases de l'histoire restent les mêmes. L'ambiance est garantie grâce à des musiques superbes et à des bruitages réussis. Seul léger défaut : la gestion des sauts, qui se révèle plutôt mauvaise, car bien trop rapide. Un conseil, utilisez le Dual Shock !

NIIICO

LEGACY of KAIN SOUL REAVER

entre ces deux univers pour progresser dans le jeu. Entre chaque phase d'apprentissage, de longues séquences cinématiques viennent ponctuer vos actions et racontent votre passé et ce qui vous attend. C'est d'autant plus passionnant que les voix sont en français et que, pour une fois, le doublage est parfait. Si le principe de jeu est connu (il faut trouver le moyen d'avancer dans le jeu et de se débloquer de certaines situations), son déroulement lui est propre : Soul Reaver est en effet constitué d'un seul univers, et l'on passe de salle en salle et de mission en mission de manière continue. Les niveaux ne se différencient pas de précisément : il n'y a pas de monde de glace, pas de ville à visiter, pas de catacombes ni de monde de lave ! Ceci rend le jeu bien évidemment plus difficile. Mais pour éviter de vous promener durant de longues minutes à travers l'univers du jeu, des téléporteurs sont dissimulés un peu partout.

Plus fluide que Francine

Graphiquement, Soul Reaver est très réussi. Le mode haute résolution (512x240 pixels) est utilisé durant toute la partie et le jeu n'en est que plus détaillé. L'univers est entièrement en 3D temps réel et, bien que Raziel soit composé d'environ 500 polygones texturés, les animations sont aussi souples que rapides, même lorsque les ennemis, eux-mêmes composés d'environ 300 polygones, attaquent. Un véritable exploit ! Raziel étant un être immortel, vous ne pouvez pas perdre de vies. Quand votre énergie vient à disparaître, vous êtes transporté sur le plan spectral. Là, il vous faut abattre quelques ennemis et vous nourrir de leurs âmes. Il existe différentes manières de s'en débarrasser. La plus simple, consiste à leur donner des coups de griffes et, une fois KO, de les lancer dans une source de lumière. Vous pouvez aussi les griller avec une torche ou un feu de bois, ou même les pousser dans l'eau, ils n'aiment pas ça du tout. Mais le moyen le plus efficace d'éliminer un adversaire reste encore de lui planter un pieu dans la poitrine. C'est un peu gore, mais terriblement spectaculaire (Familles de France, à vos téléphones !). Une fois son âme absorbée et votre énergie regonflée à bloc, il ne vous reste plus qu'à revenir dans le monde matériel et continuer votre quête.

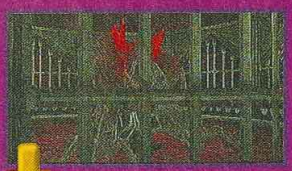
Attention à cette sale bestiole, elle pompe votre énergie très rapidement.

LE TOUT PREMIER BOSS

Le premier boss du jeu n'est autre que votre frère ! Evidemment, c'est un peu cruel, mais vu la tronche qu'il a, vous n'aurez aucune envie qu'il vienne vous faire la bise. Pour l'en empêcher, voici comment vous en débarrasser à tout jamais.

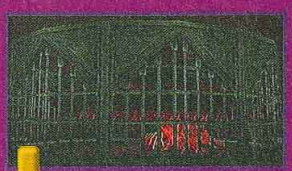
Le boss n'est pas mort, mais seulement amoché. Filez vous placer près de la manivelle qui se trouve dans une salle annexe.

Activez le levier pour lever la grille.



Quand le boss est sous la grille, actionnez la manivelle.

Attendez que votre frangin pointe son... nez ?

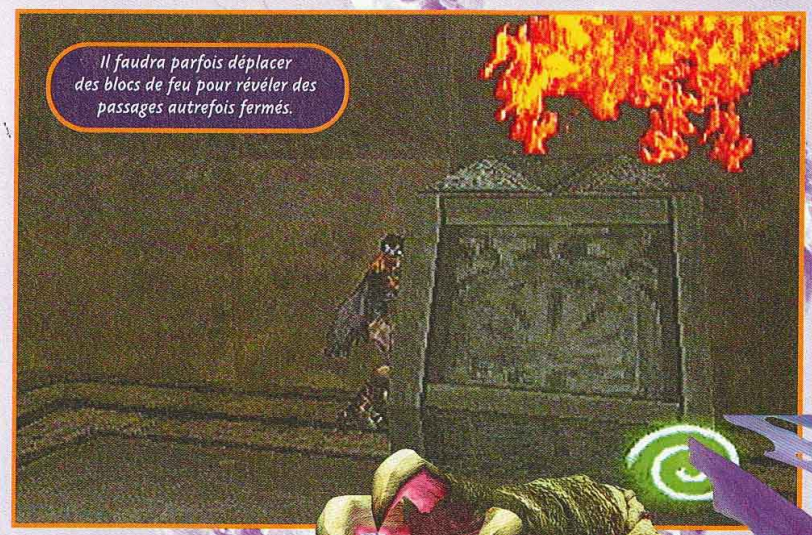


Une roue dentée gigantesque vient lui broyer la tronche !

Relâchez la grille... Pan !, dans la nuque ! Effectuez cette opération trois fois de suite.

Ah ! cette fois, il est définitivement mort. Familles de France, je vous aime !

Raziel peut planer durant quelques secondes sans rien avoir fumé. Switch aimerait savoir comment...



Il faudra parfois déplacer des blocs de feu pour révéler des passages autrefois fermés.

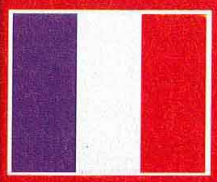
Quête parmi les quêtes : trouver cinq fragments de cette forme pour augmenter un peu plus vos pouvoirs.

En battant le premier boss, vous gagnez la possibilité de traverser les grilles. En battant Kain une première fois, vous récupérerez son épée.

AVIS TROP CHANMAILLE !

Au risque d'en choquer quelques-uns, je peux dire sans erreur que ce jeu est "Grave d'la mort chanmaille qui tue d'sa race !". Le premier épisode m'avait déja captivé à l'époque. Inutile de vous dire que celui-ci est encore plus fort. Bien qu'il soit désormais tout en 3D, l'aventure garde le même goût qu'autrefois : on achève les ennemis avec des pieux et on se nourrit de leur âme. Chanmaille pure ! Le jeu est difficile et les énigmes si nombreuses qu'on avance lentement : durée de vie assurée !

SWITCH



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CRYSTAL DYNAMICS
- Editeur : EIDOS
- AVENTURE/ACTION 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle :BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: -
- Sauvegarde: OUI (3 BLOCS)
- Compatible: DUAL SHOCK
- Vibrations: MOYENNES

PRESENTATION 92%

Une intro magnifique. Textes et voix en français et de bonne qualité.

GRAPHISMES 90%

De magnifiques effets de lumières dans certaines salles.

ANIMATION 90%

Le héros et les ennemis disposent de mouvements souples.

MUSIQUE 90%

Omniprésentes, elles apportent un plus au jeu. Quelle ambiance !

BRUITAGES 85%

Les bruitages sont de bonne qualité. On apprécie les voix en français.

DUREE DE VIE 90%

Les énigmes nombreuses et les ennemis vous mèneront la vie dure. Pas facile.

JOUABILITE 85%

Prise en main rapide. Dommage que la gestion des sauts ne soit pas bonne.

INTERET 90%

Soul Reaver constitue une excellente suite à Legacy of Kain. Graphismes de toute beauté et durée de vie conséquente.

G-POLICE 2

Il y a environ deux ans, G-Police nous avait ravis. Mêlant un scénario poussé à des phases d'action soutenue, le jeu nous faisait découvrir un futur froid et apocalyptique. Aujourd'hui, rien ne va plus et la Police des années 2000 doit reprendre du service... Action !

Quand débute ce second volet, les conflits qui opposaient des multinationnales régissant une grosse partie de l'Univers sont terminés. En revanche, des gangs de trafiquants d'armes se sont implantés un peu partout. En tant que membre de la G-Police, vous avez pour mission de surveiller les activités de ces malfrats.

Des hélicos dernier cri

Aux commandes d'un hélicoptère équipé de technologies avancées, vous devez suivre les instructions du central, c'est-à-dire scanner des véhicules civils de transport, escorter des convois militaires, ou encore enrayer l'action de pirates informatiques. Attention, si vous détruisez un bâtiment ou un véhicule civil, votre mission risque d'être écourtée par vos supérieurs, car il n'est pas question ici de shooter à tout va et à l'aveuglette ! G-Police n'est pas un jeu bourrin, loin de là : les cibles à détruire ou à immobiliser sont très précises.

Mission précision

Dans cet épisode, vous disposez de nouveaux véhicules et avez la possibilité de gérer des renforts. Des objectifs de dernière minute viennent souvent s'ajouter aux principaux et rendent le jeu moins linéaire, mais il est souvent difficile de les accomplir. Néanmoins, les acharnés qui auront le courage de ne pas rentrer à la base seront récompensé par des petits bonus. G-Police 2 est donc bien complet et plutôt intéressant, on regrettera juste que la réalisation technique n'ait, pas évolué.

La fin du jeu se déroule dans l'espace. Ici il faut escorter le vaisseau mère et le protéger des astéroïdes.

Un pirate tente de neutraliser vos défenses. Détruire ses moyens de communication l'empêchera de commettre ses méfaits.

Il faut souvent scanner les véhicules civils pour y détecter la présence d'armes illégales.

Le topo sur les armes est très complet. Toutes les questions que vous vous posez à ce sujet trouvent ici leur réponse.

AVIS OUI, MAIS...

Le premier épisode, très difficile, m'avait vraiment plu. La suite semblable, avec quelques nouveautés en plus et une difficulté moindre. Nouveaux véhicules, armes, possibilité de gérer les renforts. Quel dommage que la réalisation technique soit bâclée ! D'habitude, les suites font mieux... Là, c'est moins bien !

On n'y voit rien ! Non seulement ça clippe à mort, mais en plus, c'est très sombre. L'ancienne équipe de programmeurs a dû être remerciée, et c'est bien triste !

SWITCH

EXPL

Avec l'arsen
disposez, les
moins... En
lasers aux pl

Dans ce
baliser
Mais attention,
leurs réacteurs.

Plusieurs
sont disp
combats au sol
mieux vaut pren

La vue externe
de bien belles c
mais demeure ca

AVIS NO

Je n'étais pas
mais là... argh
La réalisation
gra
u
s
u
n
p
B
que
par
fa
gr

PANDA

EXPLOSIFIANT !

Avec l'arsenal impressionnant dont vous disposez, les combats ne le sont pas moins... En effet, bombes aux plasma et lasers aux plutonium forment le gros de votre armement. Certaines armes neutralisent les défenses ennemies et vous permettent de désactiver leur blindage. Vous vous retrouverez bien souvent entre mille feux, transi de peur. Parfois, ça fuse tellement qu'on y voit plus rien !

Dans cette mission, vous devez baliser des véhicules civils. Mais attention, ils peuvent faire exploser leurs réacteurs...

Le gang dispose d'un armement conséquent, à tel point que les malfrats se promènent en pleine ville avec des tanks.

Plusieurs types d'hélicoptères sont disponibles, quand les combats au sol sont trop intenses, mieux vaut prendre du recul.

La base est attaquée ! Il faut, bien sûr, la défendre. Chaud devant, chaud...

La vue externe permet de prendre de bien belles captures d'écrans... mais demeure carrément injouable !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS

- Développeur : PSYGNOSIS
- Éditeur : SONY
- COMBAT SPATIAL 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 90%

Une longue intro en images de synthèse bien faite, des menus sobres et agréables.

GRAPHISMES 75%

Les graphismes n'ont pas évolué... Au contraire : ils ont régressé !

ANIMATION 91%

Lasers et explosions dans tous les sens, c'est fluide. Une bonne animation.

MUSIQUE 70%

Les musiques ne ressortent pas assez et sont trop mollassonnes.

BRUITAGES 89%

Les bruitages correspondent bien au style futuriste. De bonne facture et complets.

DUREE DE VIE 90%

Le jeu est long, avec des missions bonus, le principe de jeu est plus intéressant.

JOUABILITE 87%

Difficile au pad analogique, la maniabilité est bonne à la croix directionnelle.

INTERET 80%

Plusieurs types de véhicules sont dispos, mais les missions se ressemblent un peu trop et le jeu a régressé depuis le premier épisode.

AVIS NON !

Je n'étais pas vraiment fan du premier épisode, mais là... argh ! Ils ont vraiment raté leur suite. La réalisation technique est bancale. Des graphismes laids et assez vides, une animation souvent saccadée, et rarement fluide, une maniabilité plutôt moyenne... Bref, on ne peut qu'être déçu. Bien sûr, il y a quelques nouveautés par-ci, par-là, mais rien ne fait oublier la pauvreté des graphismes. C'est dommage...

PANDA

SHADOW MAN

Les rites vaudous semblent décidément plaire aux éditeurs. Après Akuji The Heartless (Eidos, Playstation) et prochainement Soul Reaver (idem), Acclaim propose son jeu à base de magie noire : Shadowman. Bienvenue en Enfer.

Le scénario, pour une fois, est assez complexe et évolue tout au long de la partie. Vous incarnez Mike Le Roy, un quidam tombé sous le charme d'une princesse vaudoue, et qui devient le Shadowman, un être capable de voyager entre le monde des vivants et celui des morts. Votre rôle consiste à abattre cinq tueurs en série, responsables de dizaines de meurtres atroces. Du métro londonien du XIXe siècle aux prisons du Texas des années 70, en passant par le New-York des années 30, vous allez devoir affronter des dangers insoupçonnés : créatures démoniaques, chiens enragés et êtres humains mutilés seront de la partie. Le jeu est entièrement en 3D temps réel : personnages, objets et décors sont tous constitués de polygones texturés. La qualité graphique est exempte de tout reproche, et la compatibilité avec le Ram Pak offre un mode haute résolution (640x480 pixels) du plus bel effet. Mike est capable d'effectuer de nombreuses actions : courir, glisser vers la droite ou la gauche, sauter, s'agripper aux murs, s'accroupir, effectuer des roulades ou encore nager. Pour survivre dans les univers hostiles qu'il traverse, il est bien évidemment armé jusqu'aux dents : revolver, pistolet-mitrailleur et autres fusils à pompe font partie de sa panoplie de parfait guerrier. Dans le monde des morts, ses armes se transforment et deviennent plus spectaculaires encore. Le revolver devient par exemple une sorte d'arme laser redoutable. Il en va de même avec chacune des autres armes en sa possession.

Mais Shadowman n'est pas qu'un jeu d'action. En effet, le côté aventure y est très prononcé. On passe beaucoup de temps à se promener dans les couloirs et autres salles des niveaux qui sont autant de labyrinthes gigantesques, à la recherche de la fin du niveau ou de leviers pour débloquer

Le jeu pullule de scènes de ce genre. Ames sensibles, s'abstenir.

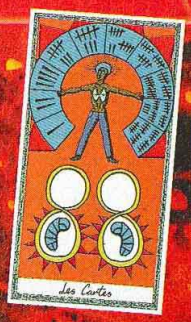
A TOUT POINT DE VUE

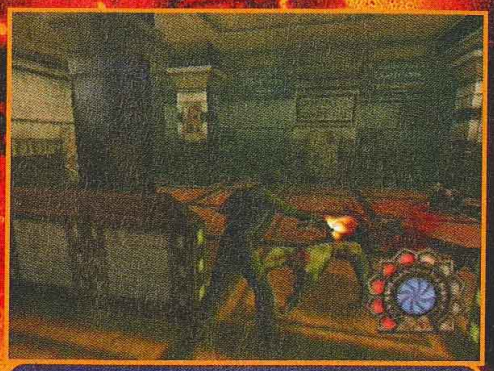
Il est possible de changer de vue à tout instant. Plusieurs vues arrière sont proposées et une multitude de vue latérales sont disponibles. Notez qu'il est possible de continuer à jouer avec n'importe laquelle de ces caméras, de face par exemple ou de profil. Pas vraiment utile, mais à essayer quand même.

AVIS NON !

Je dois bien l'avouer, Shadowman me laisse perplexe. Je n'ai absolument pas saisi l'intérêt de ce jeu ! Et pourtant, j'ai galéré des heures et des heures à tourner en rond dans les niveaux sans vraiment comprendre ce que je devais faire. Les ennemis sont aussi rares que les shampooings du Panda et le jeu manque cruellement d'action. C'est vraiment dommage, car au niveau des graphismes et de l'ambiance sonore, c'est une vraie réussite. Si vous avez pigé quelque chose, envoyez-moi un email !

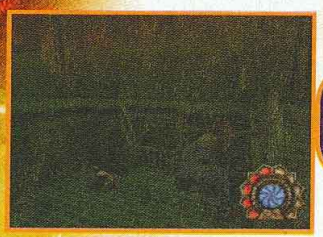
NIIICO





On trouve des chiens enragés dans tous les niveaux du jeu.

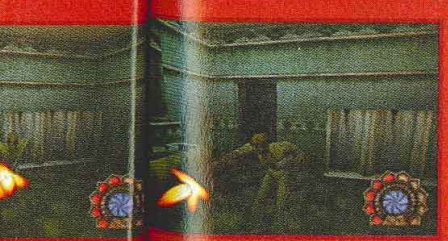
Mike peut s'accrocher aux parois et se suspendre à des cordes tendues...



... à condition d'avoir les mains libres ! C'est bon à savoir.

certaines portes fermées. Dans la version qui nous a été remise pour le test, les niveaux étaient étrangement vides. Seuls quelques chiens et quelques ennemis erraient dans les couloirs. Rien de bien palpitant. Pour tout dire, nous sommes restés perplexes. Dommage, car avec une action plus soutenue, comme dans Tomb Raider par exemple, Shadowman aurait été vraiment réussi. A réserver aux amateurs d'étrangetés, donc.

Le héros se bat parfois contre des ennemis bien plus gros que lui. Un flingue contre un hélico blindé, le combat est inégal.



Shadow Man

AVIS NON !

Malgré une atmosphère particulière, empreinte de mystère et d'obscurité propice, ce jeu n'a pas réussi à m'emballer. La durée de vie de cette cartouche est plus que convenable mais l'action est répétitive et sans saveur. Les péripéties de Shadowman ne vous amuseront que si vous êtes fan des situations ultra-glauques où l'espoir ne perce jamais. Les mouvements du héros ne sont pas vraiment fluides et l'ensemble souffre d'une rigidité bien mal venue. Les faits d'armes manquent de relief et il arrive que l'on s'ennuie ferme dans cette aventure.

TOXIC

Les crocodiles coriaces. Un coup de fusil à pompe, et on n'en parle plus.

Un bon coup de pétard dans ta tête ! Rien de mieux pour soigner le mal de crâne.

Les couloirs du métro de Londres. Ce niveau fait partie des plus réussis, graphiquement.

Ces chiens sont inoffensifs si vous ne leur tirez pas dessus. Gentils les toutous, gentils...

Classique parmi les classiques, les passages au-dessus de la lave en fusion. Notez qu'il sera possible, une fois dans le monde des morts, de marcher dessus.

Quand les pièces sont trop sombres, utilisez la torche pour y voir plus clair.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS

- Développeur : ACCLAIM
- Éditeur : ACCLAIM
- AVENTURE/ACTION 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (MEM. PAK)
- Compatible : KIT VIBRATIONS RAM PAK
- Vibrations : MOYENNES

PRÉSENTATION — 89%

De nombreuses scènes cinématiques en 3D temps réel viennent ponctuer les niveaux.

GRAPHISME — 92%

Shadowman est un jeu visuellement très réussi. Compatible avec le Ram Pak.

ANIMATION — 88%

Mike Le Roy, notre héros, se déplace de manière souple. De bonnes animations.

MUSIQUE — 85%

Les musiques contribuent à rendre le jeu très angoissant.

BRUITAGES — 90%

Les bruitages complètent parfaitement les musiques. Une ambiance très glauque.

DUREE DE VIE — 70%

Shadowman est plus un jeu d'ambiance qu'un jeu d'action. On aime ou pas.

JOUABILITE — 90%

La prise en main est très rapide et le personnage répond bien aux commandes.

INTERET — 79%

Shadowman est vraiment un très beau jeu. Cependant, il est très difficile d'accès, le but du jeu étant assez mal défini.

Liste des magas

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Conse
46 rue des Fossés Saint Be
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Miche
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUG
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelle
Nationale 34 - 77508 Che
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUB
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY(92)
25 av. de la Division Leclerc N2
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv.
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N.
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS(93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.1
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
Entrée rue piétonne, Créteil Villag
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat.
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Ita
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (9
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Goule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GÉANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1 rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

Jeux en réseau sur PC
ouvert le dimanche
Internet

Liste des magasins

- **PARIS/ST LAZARE** 6 rue d'Amsterdam 75009 PARIS Tél : 01 53 320 320
- **PARIS/JUSSIEU Consoles** 46 rue des Fossés Saint Bernard 75005 PARIS Tél : 01 43 29 59 59
- **JUSSIEU/PC/MAC** 17 rue des Ecoles 75005 PARIS Tél: 01 46 33 68 68
- **PARIS/ST MICHEL** 56 boulevard St Michel - 75006 PARIS Tél : 01 43 25 85 55
- **PARIS/VICTOR HUGO** 137 avenue Victor Hugo 75116 Paris Tél : 01 44 05 00 55
- **VAUGIRARD(15)** 365 rue de Vaugirard 75015 Paris Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77) Centre Commercial Chelles 2 Nationale 34 - 77508 Chelles Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78) C. Ccial Art de Vivre Niv.1 Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78) 16 rue de la Paroisse 78000 Versailles Tél : 01 39 50 51 51

- **VELIZY (78)** 37, avenue de l'Europe 78140 VELIZY VILLACOUBLAY Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91) C. Commercial VILLABE A6 91813 VILLABE Tél : 01 60 86 28 28

- **ANTONY(92)** 25 av. de la Division Leclerc N20 92160 Antony Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92) 60 av. du Général Leclerc N.10 92100 BOULOGNE Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92) C.Ccial Les Quatres Temps Rue des Arcades Est - Niv. 2 Tél : 01 47 73 00 13

- **AULNAY (93)** C. Ccial Parinor - Niv. 1 93606 Aulnay sous Bois Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93) 63 avenue Jean Lolive - N. 3 93500 PANTIN Tél : 01 48 441 321

- **ST DENIS(93)** C. Ccial St Denis Basilique 6 passage des Arbaletriers 93200 ST DENIS Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93) C. Ccial DRANCY AVENIR 220, rue de Stalingrad - N.186 93700 DRANCY Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94) C. Ccial PINCE-VENT N. 4 94490 ORMESSON Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94) 5 rue du Général Leclerc 94000 Créteil (Entrée rue piétonne, Créteil Village) Tél : 01 49 81 93 93

- **KREMLIN BICETRE (94)** 80 bis av. de Fontainebleau Nat. 7 94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie) Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94) C. Ccial Val de Fontenay 94120 Fontenay sous Bois Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95) C. Ccial Cergy 3 Fontaines 95000 Cergy Tél : 01 34 24 98 98

- **SANNOIS (95)** C. Ccial Continent 95110 SANNOIS Tél : 01 30 25 04 03
- **MARSEILLE (13)** C. Ccial Grand Littoral 13464 MARSEILLE Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31) 14 rue Temponières 31000 Toulouse Tél : 05 61 216 216

REIMS (51) 44, rue de Talleyrand 51100 REIMS Tél : 03 26 91 04 04

- **LILLE (59)** 52 Rue Esquermoise 59000 LILLE Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60) 37, 39 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE Tél : 03 44 20 52 52

- **LE MANS (72)** 44, 48 av. du Général De Gaule 72000 LE MANS Tél : 02 43 23 4004
- **ALBERTVILLE (73)** C.Ccial GEANT CASINO Z.A. du Chiriac 73200 ALBERTVILLE Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76) C. Ccial AUCHAN GRAND CAP Mont Gaillard 76620 LE HAVRE Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80) 19 rue des Jacobins 80000 Amiens Tél : 03 22 97 88 88

- **AMIENS PC (80)** 1 rue Lamarck 80000 Amiens Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86) 12 rue Gaston Hulin 86000 Poitiers Tél : 05 49 50 58 58

Jeux en réseau sur PC

ouvert le dimanche

accès Internet

LES MEILLEURS JEUX DU MARCHE, DES cONSEILS DE PRO, DES DEMOS DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE* !

LA SELECTION DU MOIS

BONNE RENTREE À TOUS ! Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleurs sélections du mois au meilleur prix.

Soul Reaver
PLAYSTATION

Wipe3out
PLAYSTATION

X-Files
PLAYSTATION

Sonic Adventure
DREAMCAST

Sega Rally 2
DREAMCAST

Monaco GP 2
DREAMCAST

Revolt
NINTENDO 64

Mario golf
NINTENDO 64

CADEAUX

10 COUPE-VENT offerts*
50 CASQUETTES offertes*
200 T-SHIRT offerts**
pour l'achat du hit :
Legacy of Kain 2 : Soul Reaver

*En VPC uniquement ** Dans la limite des stocks disponibles

L'AFFAIRE DU MOIS

PRECOMMANDEZ VOTRE DREAMCAST AVANT LE 23/09/99 & GAGNEZ

200F DE BONS D'ACHAT

L'EVENEMENT

Venez découvrir en avant première l'unique console 128-Bit : la DREAMCAST ainsi que ses jeux innovateurs et variés dans tous les SCORE-GAMES

UNE BORNE DE DEMONSTRATION DANS TOUS LES SCORE-GAMES !

BON DE REDUCTION

Bon de Réduction 1 5F

Valable jusqu'au 30/09/99 CONSOLE + SEPTEMBRE 1999

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions COMMANDES VPC : SCORE-GAMES 6,12 RUE AVALEE 92240 MALAKOFF

SCORE GAMES MULTIMEDIA

DÈS VOTRE PREMIER ACHAT

Une carte de fidélité vous sera délivrée N'oubliez pas de faire tamponnez votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d' occasion !!!

..LES AVANTAGES SCORE-GAMES..

HOT LINE

commandez vos achats

Par Téléphone : **01 46 735 720**

Par Minitel : **36-15 SCOREGAMES**

un renseignement ? - les prix ? - les sorties ?

Par Téléphone : **01 46 735 735**

Trucs & Astuces : **08 36 685 68**

..LES SERVICES SCORE-GAMES..

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

...LES NOUVEAUTES...LES NOUV

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel : Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC Lecteurs et Films LD & DVD... Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES (sur présentation du ticket de caisse)

..LES AVANTAGES SCORE-GAMES..

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins Jeux testés, reconditionnés et garanties 6 mois

...LE CHOIX...LA GARANTIE...

UNE EQUIPE JEUNE ET PASSIONNEE

Une équipe qualifiée pour vous conseiller, vous orienter dans vos choix. Répondre à vos questions, vos attentes... La qualité d'un jeu, les prochaines sorties ...etc

...L' ACCUEIL...LE CONSEIL...

J·LEAGUE 1999

Les corners peuvent donner lieu à de bonnes occasions de marquer.

Chaque nouvel épisode d'ISS est toujours un événement, car il apporte son lot de nouveautés. J-League remportera-t-il le titre très convoité de meilleur jeu de foot de la N64 ?

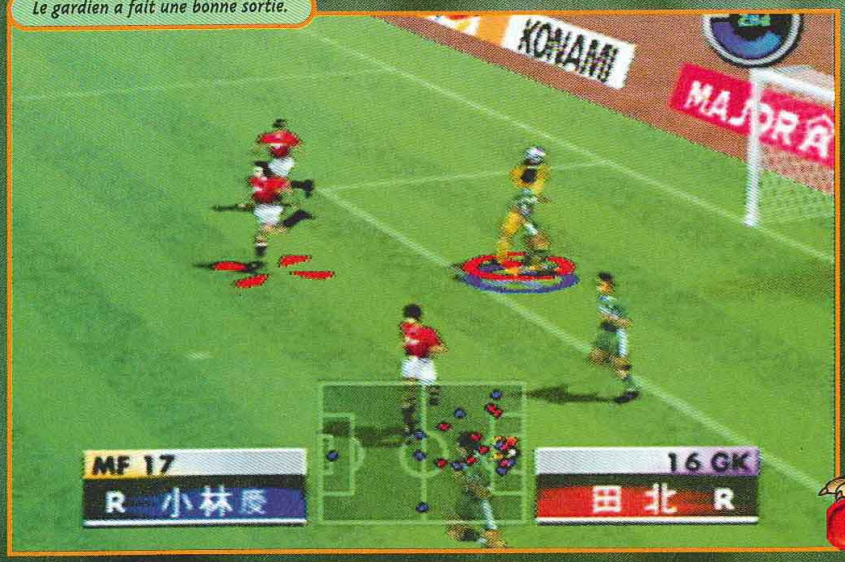
Malgré son nom imprononçable (Jilkyou J.League 1999 Perfect Striker), les amateurs reconnaîtront la patte de Konami et la série des ISS. On retrouve donc un jeu de foot en 3D très bien réalisé. On peut changer les vues, les tactiques, la durée du match... et jouer jusqu'à quatre simultanément. Bref, c'est très complet, comme d'habitude. De même, on peut faire pas mal d'actions pointues, notamment des passes en profondeur ou des une-deux. La forme physique des joueurs est gérée de façon plus précise et réaliste que dans les épisodes précédents. Vous pourrez essayer de remporter la J-League, la première division japonaise, ou bien entrer dans le mode Scénario, qui reprend des matchs à rebondissements et vous laisse, par exemple, deux minutes pour marquer un but. La grande nouveauté est le mode RPG : vous créez un personnage qui, comme dans un digital comic, va s'entraîner et vivre sa petite vie, un peu à la "Olive et Tom". Espérons que Konami aura le bon goût de garder ce mode dans la version officielle, car là, on a quelque chose de vraiment original. En plus, la réalisation technique est très soignée, sans oublier les impayables commentaires en japonais !

Il faut choisir un partenaire démarqué pour lui donner la balle.

Cafouillage dans la surface de réparation... C'est le but.

On peut changer l'angle de caméra, comme d'habitude.

Le gardien a fait une bonne sortie.



AVIS OUI !

J'ai toujours eu un petit faible pour la série des ISS, et ce nouvel épisode est une nouvelle fois très réussi. Il faut dire que la réalisation technique est très soignée, avec des graphismes nets, sans l'effet de flou si coutumier à la N64 ! En plus, il est très complet et regorge de modes de jeu et d'options. On trouve notamment un mode RPG très sympa, qui renouvelle un peu le genre. Bref, si vous aimez le foot et que vous avez une N64, vous savez ce qu'il vous reste à faire !

PANDA

RPG

Il faut faire attention à ne pas trop s'entraîner et à bien choisir ce que vous allez faire, suivant le poste de votre joueur (pour ma part, j'ai évidemment choisi un avant-centre). L'entraînement comporte quelques phases d'arcade qui ne sont pas évidentes.

Un peu d'endurance pour se maintenir en forme.

On discute un peu avec les autres membres de l'équipe.

Je me suis trop entraîné. C'est le claquage, direction l'infirmerie.

Après la faute, le joueur aide son adversaire à se relever. C'est ça, l'esprit sportif.

La terrible épreuve des penalties !

Le gardien est parti dans la bonne direction.

Un coup-franc bien placé, mais un peu loin.

AVIS OUI !

Des graphismes beaucoup plus fins et une animation sans faille font la force de ce nouveau volet de la série des Perfect Striker. Ajoutez à cela des modes de jeu à la pelle et une gestion des équipes précise et originale, et vous obtenez la nouvelle référence du foot sur N64. La jouabilité est exemplaire, même si les réactions de certains joueurs manquent parfois un peu de punch. Les frappes sont précises et les possibilités de passes sont quasi illimitées. Bref, ce jeu est une bombe, en solo comme en bande. Vivement la version officielle.

TOXIC

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- SIMULATION DE FOOTBALL
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 85%
Une présentation un peu soignée pour de la N64.

GRAPHISMES 90%
Pas de brouillard, c'est assez net, pour une fois.

ANIMATION 88%
Ce n'est pas très rapide, mais fluide.

MUSIQUE 85%
Quelques petites musiques pas mal du tout.

BRUITAGES 90%
Une bonne ambiance sonore, avec les cris des supporters.

DUREE DE VIE 92%
A plusieurs, c'est assez fun. Seul, on s'amuse bien en mode RPG.

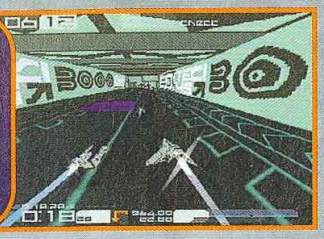
JOUABILITE 91%
La série des ISS est maniable, et J-League ne fait pas exception à la règle.

INTERET 92%

Ce nouvel épisode de la saga des ISS s'impose comme le meilleur jeu de foot du moment sur la N64 !

Mégahit

WipEout



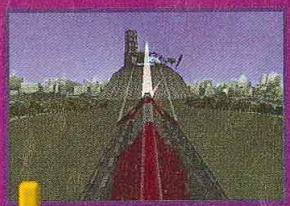
Un mode spécial, sans les textures, est disponible. Très difficile, très rapide et pas très beau... un peu comme le Panda, quoi !

A FOND LA COURSE !

Au départ, seules quatre courses sont disponibles par ligue. Au fil de vos victoires, vous débloquez l'accès à quatre nouveaux circuits. Les décors sont plus variés que dans l'épisode précédent, et le jeu nous propose ainsi des balades au bord de la mer ou encore dans les banlieues boisées.

Hi-Fumi. Ce passage rétréci provoque bien des bousculades !

Porto Kora. Comme son nom l'indique, la course traverse une zone portuaire, où volettent les mouettes...



Mar Project. Cette course nous entraîne dans une banlieue fleurie et boisée. Admirez la vue arrière, une des nouveautés du jeu (L1).

Le Mega Mall propose une spirale fantastique !

Manor Top. Une des plus belles courses se déroule à Londres. Les effets de lumière fourmillent, c'est grave comme c'est beau !

Sampa Run. Les sauts sont plus fréquents que dans 2097.

Terminal. Regardez bien le panneau, il indique la devise du jeu : "Let's Be Friends !". Des amis, dans WipEout ? Rien du tout, pas de pitié !

Stanza Inter. Ici, on peut voir le métro passer. On l'aperçoit en haut à droite de la photo.

Toujours imité, jamais égalé, WipEout a inventé un genre qui a révolutionné le jeu vidéo : la course futuriste à un mètre au-dessus du sol et à plus de 500 km/h. La simple évocation de son nom provoque des frissons d'adrénaline. Ce nouveau WO vaut-il le coup de doigt et d'œil ?

Dnstauré avec WipEout 2097, le principe de ce jeu est simple : douze vaisseaux futuristes lévitent à un mètre du sol sur un circuit électromagnétique. Des cases de couleurs permettent de récupérer armes et bonus indispensables pour remporter la course. Les flèches bleues, elles, donnent un coup d'accélération. Le but est de gérer ses armes pour utiliser toujours la plus appropriée. Les aérofreins sont toujours là, indispensables pour bien prendre ses virages au-delà d'une certaine vitesse. Une nouvelle fonction a été ajoutée, le boost. En appuyant sur R1, votre vaisseau accélère à fond la caisse. Bien sûr, ce n'est pas sans conséquence, car votre énergie vitale diminue à chaque utilisation du boost. Au menu des nouveaux gadgets, vous trouverez le mur d'énergie qui bloque le passage d'un ou de plusieurs concurrents, le "clock" qui les ralentit tous un court moment, le "reflector", une variante de l'arroseur-arrosé, et enfin "l'energy drain" qui permet de pomper l'énergie. Cette dernière arme se révèle idéale quand il s'agit d'éliminer définitivement un adversaire de la course. Les autres bonus étaient déjà là avant : mines, roquettes, missiles, quake (tremblement de terre), bouclier ou encore autopilote.

Plus de relief !

Les nouvelles courses utilisent beaucoup plus le relief du terrain, les sauts sont ainsi plus nombreux, les virages plus relevés, et l'une des pistes propose même une descente en spirale impressionante.

AVIS OUI !

Vous voulez de la vitesse ? Oubliez F-Zero, Ridge Racer T4, Speed Freaks, c'est du pipi de chat ! Jamais vous n'irez aussi vite qu'avec WipEout 3. Nouveaux modes de jeu, nouveaux vaisseaux, nouvelles armes, maniabilité optimisée, ce jeu-là surclasse tout. Les graphismes sont grandioses, les textures frisent la perfection, et le mode 2 joueurs en écran splitté (ou à quatre avec deux télés) apporte un peu de la convivialité qui manquait aux anciens épisodes. Une pure folie ! WipEout 2097 est mort, vive WipEout 3 !

NIIICO

La barre d
Quand v
s'il n'est p

AVIS

Depuis
préféré
ce trois
C'est
de
un
de
ch
de
moin

GIA

PAP VÉH

Huit véhicu
Pour les d
modes de
simples de
tous les va
un minimu
quel bonhe

Les aérofreins sont à utiliser bien avant le virage pour centrer le vaisseau. Si vous ne respectez pas cette règle, vous vous retrouverez hors de la piste.

AUX ARMES !

La principale originalité de WipEout est d'allier la course avec un côté «shoote-tout-c'qui-bouge». Bien sûr, les bonus ramassés ne permettent pas seulement d'attaquer mais aussi de se défendre. Aux programme des nouveautés, l'Energy Drain, l'Energy Wall, le Relector et le Clock. Des photos en couleur avec Photoshop Première !

Que faire lorsque l'on a épuisé toute son énergie pour gagner de justesse une bonne place ? Une fois que vous avez ce bonus, placez-vous derrière l'ennemi et enclenchez votre arme. Surtout ne le dépassez pas, au bout d'un moment toute son énergie sera vôtre et il mourra !

La barre de Checkpoint est sur le point d'être passée... Quand vous avez un ennemi en lock, ne tirez pas s'il n'est pas dans une ligne droite, vous le rateriez !

Les écrans géants fourmillent sur les bords du parcours (à gauche). Les narcissiques seront comblés.

Ce bonus Reflector vous protège des missiles ou des roquettes, votre vitesse de pointe augmente et le vaisseau devient plus maniable, sympa !

AVIS OUI !

Depuis le début, Wipeout est un de mes jeux préférés sur Playstation. J'attendais donc ce troisième volet avec une vive impatience. C'est plus beau, plus rapide et il y a plus de vaisseaux, mais je suis quand même un peu déçue... En fait, j'ai le sentiment de retrouver WipEout 2097, sans grands changements. Seuls quelques petits détails ont été retravaillés. Certes, le jeu est dément, et il m'a gravement accrochée, mais il laisse comme une impression de déjà vu. Enfin, la techno est nettement moins réussie, ce coup-ci... Mais bon, cela reste un jeu, pas un disque !

GIA

Lequel de ces trois Piranhas est le mien ? Un Consoles+ dédicacé par la rédac' à celui qui trouve !

Un classique du jeu, bien utilisée elle peut faire des ravages, ici un magnifique coup double.

PAPIERS DU VÉHICULE, SVP !

Huit véhicules sont disponibles au total. Pour les débloquer tous dans les différents modes de jeu, il faudra terminer les courses simples des différentes leagues avec tous les vaisseaux déjà disponibles. Soit un minimum de 256 courses au programme, quel bonheur !

Feisar

Auricom

Girex RD

Assegai

Goteki 45

Piranha-A

AG System

Terminal

wipEout

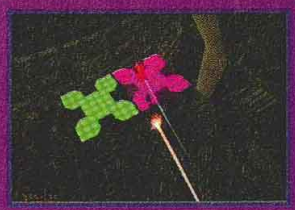
PIRHANA .A

ASSEGAI DEVELOPMENTS

De nouveaux modes de jeu sont aussi disponibles. Le mode Défi propose trois variantes : le Défi de course dans lequel il faudra arriver premier ; le mode Contre-la-montre, dans lequel le temps est très limité ; et enfin le mode Armes, dans lequel il faut détruire un certain quota d'ennemis pour finir classé. Il y aussi un mode éliminatoire, sorte de Survival, dans lequel vous choisissez le nombre de tour à réaliser sans recharger votre énergie (le pit est vide). Le dernier mode propose des structures en 3D vides, le résultat est laid et assez bizarre, mais la vitesse est affolante. Pour pouvoir débloquer tous les vaisseaux dans tous ces modes, et dans toutes les ligues, il faut finir les courses simples en première position avec tous les vaisseaux. Pour débloquer la ligue cachée (Phantom), vous devrez terminer les tournois des ligues Vector, Venom et Rapier. Bref, pour avoir tous les vaisseaux et tous les circuits dans les quatre ligues, vous devrez remporter un total minimum de 256 courses ! Bien sûr, il est quasiment impossible de finir une course en première position sans une utilisation intensive et judicieuse des gadgets disséminés sur le parcours. Vous voilà prévenu... Alors, prêt à braver tous les dangers à 600 km/h ?

REPLAY

Le Replay des courses est tout simplement magnifique ! Le jeu est plus beau que jamais, sous tous les angles ! J'ai sélectionné quelques morceaux de ce dernier qui vous donneront un aperçu de la somptuosité des séquences.



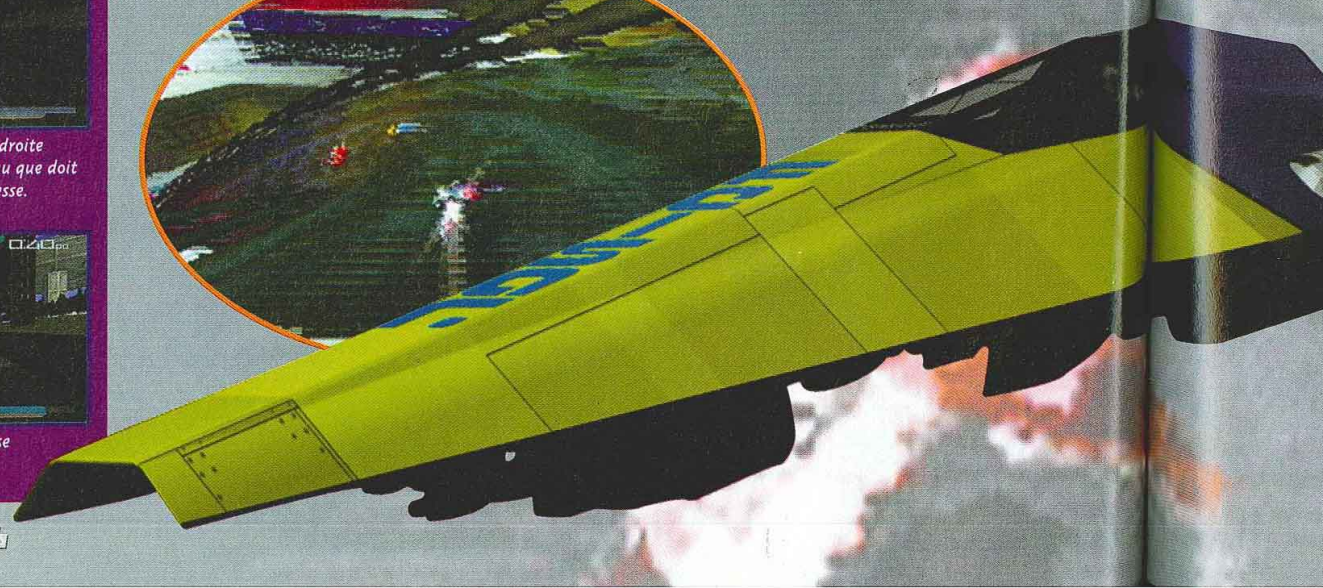
DÉPART TURBO

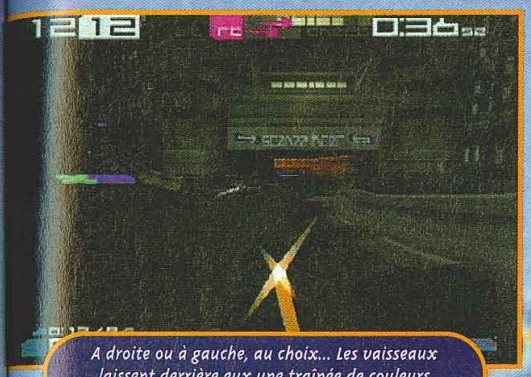
Comme dans les deux derniers épisodes de ce jeu azimuté, il est possible de partir sur les chapeaux de roues. Pour cela, il faut maintenir la barre de vitesse à un certain niveau et appuyer un bon coup quand la fille y va de son "Go!" fatidique. Et hop, on se fait tout de suite une place de choix dans le peloton.

Un passage fréquent au pit est indispensable pour tout joueur qui abuse du boost.

Regardez en bas à droite de l'écran, c'est à ce niveau que doit se trouver la barre de vitesse.

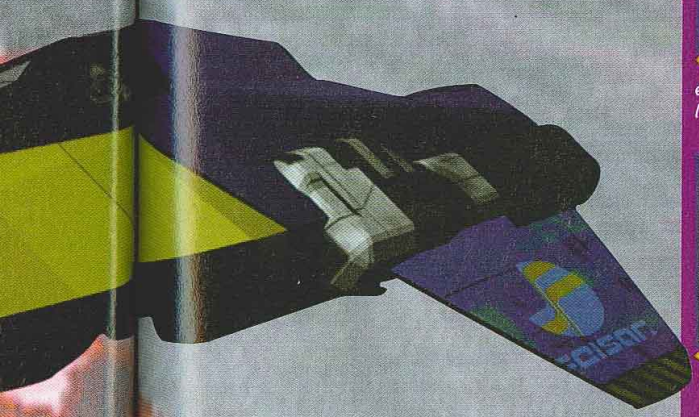
C'est parti, la course commence bien et fort !





A droite ou à gauche, au choix... Les vaisseaux laissent derrière eux une traînée de couleurs qui, à grande vitesse, permet de les identifier.

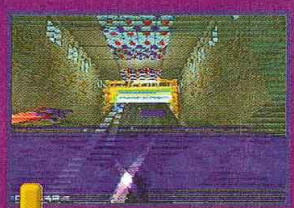
La baie vitrée permet d'admirer le paysage, enfin, pas vraiment en fait : pendant la course, c'est tout juste si on le temps de respirer.



DÉCOLLAGES FRÉQUENTS

Les sauts sont à WipEout 3 ce que sont les mangas au Panda. C'est-à-dire sa raison d'être. Ils sont encore plus nombreux cette fois, et pimentent sacrément la course (les sauts, pas les mangas !), parfois on se dit qu'on ne va plus atterrir, qu'on va finir en orbite autour de la planète... un vrai régal de sensations.

Non, ce n'est pas une mouette que vous voyez au loin ! Mais bien un des vaisseaux contre lesquels vous concourez.



La vitesse lors des sauts est vertigineuse, à tel point que l'atterrissage est souvent difficile.

Non seulement on s'envole, mais en plus c'est tortueux à la réception. Ils sont vicieux chez "Psy". Heureusement, l'autopilote permet une réception en douceur.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS

- Développeur : PSYGNOSIS
- Éditeur : SONY
- COURSE FUTURISTE
- 1-4 JOUEURS EN LINK

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI (MC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 80%

Une belle petite intro bien pêchue, les menus sont bizarres...

GRAPHISMES 95%

Textures magnifiques, effets spéciaux, décors fouillés et de toute beauté.

ANIMATION 97%

Fluide, super speed, quasiment sans ralentissement... bref, impressionnant.

MUSIQUE 85%

Techno londonienne, moins bonne que celle de l'épisode précédent.

BRUITAGES 92%

Cris des mouettes, crissements du métro, chaque véhicule a son bruit de moteur.

DUREE DE VIE 94%

4 ligues, 8 courses par vaisseau, plein de nouveaux modes, jeu à quatre en link...

JOUABILITE 93%

La jouabilité a été revue, et les virages se passent super fastoche, c'est de la ouate.

INTERET 93%

WO3 apporte son lot de nouveautés. Doté d'une réalisation technique parfaite et d'une jouabilité exemplaire, il est la nouvelle référence.

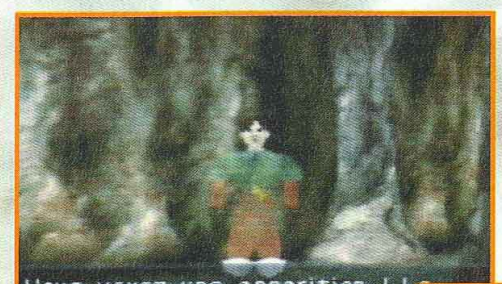
SHADOWGATE 64
Trials of the Four Towers

Shadowgate est un jeu d'aventure qui avait fait un tabac sur micro. Pour le plus grnd plaisir des fans, et pour relancer un genre oublié, Kemco nous en offre une adaptation sur Nintendo 64.

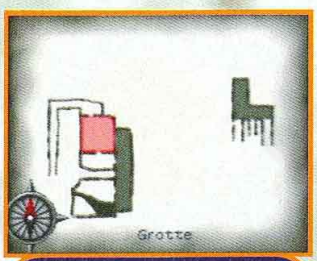
Vous incarnez Del, un elfe qui voyage de contrée en contrée. Mais voilà que votre convoi se fait attaquer, et vous vous retrouvez enfermé à double tour dans la geôle d'un château... Vous allez devoir vous en échapper, afin de découvrir pourquoi vous êtes là.
L'univers du jeu, tout en 3D, est truffé d'énigmes et de pièges mortels. Pour vous faciliter la tâche, une sauvegarde est disponible quand vous le souhaitez. C'est bien pratique, surtout que si vous mourez, vous revenez à l'écran-titre (pas de Continue). Vous vous déplacez en vue subjective, grâce au pad analogique, et vous devez examiner tout ce qui vous entoure pour découvrir de précieux objets, qui serviront notamment à résoudre les énigmes.

De vrais labyrinthes

Certains objets, tels que les livres ou les parchemins, fourmillent d'histoires et d'indices qui vous aideront à mieux comprendre le monde de Shadowgate. En chemin, vous rencontrerez des personnages plus ou moins amicaux, qui eux aussi, vous fourniront de précieux indices. Et à certains moments, des personnages vous soumettront des questions, dont les réponses se trouvent dans les livres.



L'ambiance générale est très inquiétante. Vous rencontrerez souvent des spectres, heureusement inoffensifs.



Ce mystérieux sorcier vous guidera dans votre quête.

AVIS OUI, MAIS...

Sur micro-ordinateur, j'ai toujours adoré ce genre de jeu, dont tout l'intérêt repose sur un scénario complexe et de superbes graphismes. Hélas, c'est là qu'apparaît le gros problème de cette version Nintendo 64 : les graphismes sont trop flous, et le scénario s'avère, de nos jours, assez classique.
Dans le fond, ce tout nouveau Shadowgate 64 reste un excellent jeu d'aventure, doté de bonnes énigmes, mais, dans la forme, il se révèle un peu décevant... Demandez une démonstration avant de l'acheter.

CHEUB

CINÉMATIQUES

Bien que le jeu ne soit pas graphiquement, fantastique il possède tout de même quelques scènes cinématiques (fait assez rare sur N64) qui sont plutôt sympa.

L'ÉVASION

Dès les premières secondes, vous devrez vous creuser les méninges pour progresser. Voici une petite aide, photos à l'appui, qui vous donnera une idée de la façon dont se déroule cette aventure.

Commencez par discuter avec le prisonnier qui se trouve dans la cellule voisine

Un garde vous apporte alors à manger. Dégustez votre repas.

Allez examiner le tas de paille au sol. Le jeu vous proposera de le déplacer, faisant apparaître une trappe.

Allez examiner le tas de paille au sol. Le jeu vous proposera de le déplacer, faisant apparaître une trappe.

La trappe est trop lourde pour être soulevée. Utilisez alors l'os, qui servira de levier pour la soulever...

Il faudra donc les potasser assidûment. Les lieux sont vastes, et ressemblent parfois à de vrais labyrinthes dans lesquels il est difficile de se repérer. Pour vous aider, une carte (qu'il faudra également trouver) affiche le plan des environs, et indique l'endroit où vous vous trouvez.

Ce bâton aux pouvoirs fantastiques peut être utilisé pour invoquer le Seigneur sorcier, un être maléfique. Vous devez le récupérer pour empêcher que le Seigneur ne soit appelé.

Ce mystérieux sorcier vous guidera dans votre quête.

AVIS OUI; MAIS...

Shadowgate 64 est un bon petit jeu d'aventure à l'ambiance travaillée et aux énigmes subtiles. La réalisation n'est pas extraordinaire, mais l'essentiel y est : les quelques détails visuels suffisent à installer l'ambiance et le scénario ne manque pas d'intérêt. L'action n'est certes pas soutenue, ce qui ne plaira pas aux excités du pad. Mais avec de bons petits casse-tête et quelques frissons bien sentis, Shadowgate 64 ravira les amateurs de réflexion et de logique sensibles aux ambiances fortes et stylisées.

TOXIC

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS

- Développeur : KEMCO
- Éditeur : UBI SOFT
- AVENTURE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 65%
Pas grand-chose... Un texte défile à l'écran pour nous exposer le scénario.

GRAPHISMES 75%
Beaux mais un peu sombres. Ils souffrent du "flou" de la N64.

ANIMATION 82%
La 3D est bien gérée, sans aucun bogue. Les déplacements sont plutôt lents.

MUSIQUE 78%
D'ambiance, sombre, mais rien d'exceptionnel.

BRUITAGES 75%
Hormis le grincement des portes, c'est plutôt pauvre.

DUREE DE VIE 89%
L'aventure ne se termine pas en une heure, mais cela tient surtout à la difficulté du jeu.

JOUABILITE 88%
Rien à redire. Les déplacements sont simples, la gestion de l'inventaire classique.

INTERET 80%

Un jeu d'aventure au scénario sympa, mais aux graphismes décevants et aux énigmes horriblement compliquées.

THE X FILES

Après être sorti sur PC et Mac, le voici qui débarque sur consoles ! Le jeu vous met dans le peau d'un agent du FBI à la recherche de Mulder et Scully ! Après avoir regardé avec intérêt la série télé sur M6, vous allez enfin pouvoir participer à une enquête.

X-Files est une sorte de "digital comics" couplé à un film interactif. Ceux qui ont joué à X Japan sur Saturn verront à peu près de quel genre de jeu il s'agit. Il s'apparente aussi un peu aux Chevaliers de Baphomet, dans la mesure où vous aurez des objets à utiliser de la même manière un peu tordue : à chaque objet correspond une icône, qu'il faut sélectionner avant de cliquer sur l'endroit où vous voulez l'utiliser.

Fidèle à la série

Il faut tout de même savoir que vous ne pouvez pas vous déplacer sur l'écran, tout se passe par l'intermédiaire de l'interface graphique, à partir d'images fixes. Ce genre de jeu a ses limites, en fait il faut aimer la série pour pouvoir l'apprécier. L'esprit reste d'ailleurs assez fidèle, et l'on se prend bien au jeu. Il faut être assez minutieux et fouiller attentivement tous les endroits que vous allez visiter pour ne louper aucun objet utile. Il faut faire relativement attention et sauvegarder à des endroits multiples, car on peut mourir ou même se retrouver bloqué définitivement.
X-Files comporte tout de même quatre CD, qui sont bien entendu bourrés à craquer de scènes filmées. Vous y trouverez également quelques phases d'arcade, où vous devrez notamment tirer sur des malfrats. Avant de retrouver enfin Scully, puis Mulder, votre quête sera longue. Il faudra aussi vous servir de votre ordinateur de poche (un Newton – joli coup de pub pour Apple !), et lancer des recherches à partir de certains indices. Par exemple, une photo de la plaque d'immatriculation d'une voiture amène à l'identité du conducteur grâce aux fichiers du FBI... De même pour les empreintes digitales. Bref, il va vous falloir agir comme un fédéral !

ACTION

Il y a plusieurs passages où le temps est compté, notamment lorsque vous êtes enfermé dans une pièce avec pour seule compagne... une bombe prête à exploser ! Mais ce c'est pas trop grave, car si vous mourez, le jeu est sympa et vous propose de recommencer la scène : pas besoin de tout reprendre depuis le début.

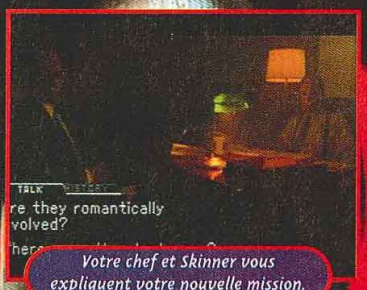
On peut choisir le ton de ses réponses : amical, dubitatif...

Il faut casser la trappe près du frigo avec la pelle !

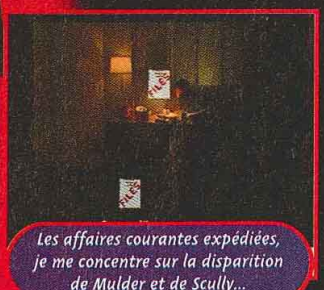
Un peu de romance, en fin de compte ?

Cook vous couvre, et à vous de jouer.

Ouf ! Voici une balle qui n'est pas passée loin...

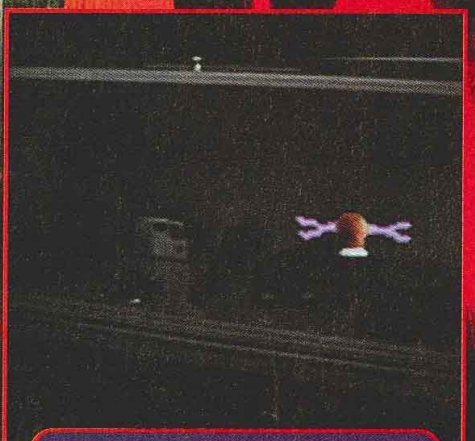


Votre chef et Skinner vous expliquent votre nouvelle mission.



Les affaires courantes expédiées, je me concentre sur la disparition de Mulder et de Scully...

Au début du jeu, Skinner vous accompagne.

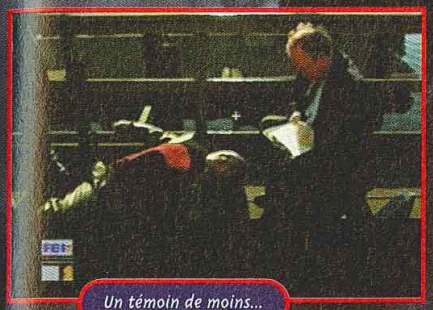


Il faut bien s'équiper avant de partir en mission.

AVIS OUI !

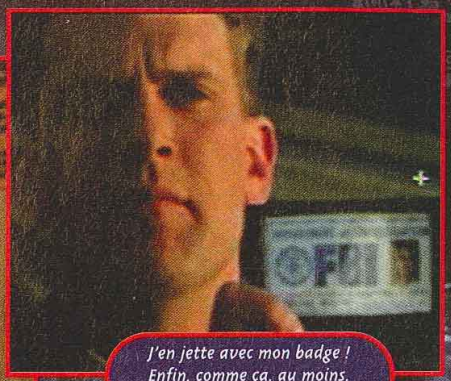
La réalisation technique est tout à fait honnête. Les images fixes et les séquences filmées sont d'assez bonne qualité. Le jeu est un peu coton et reste fidèle à l'esprit de la série. Bref, vous aurez une bonne enquête à mener. Malheureusement, ce n'est que vers la fin de l'aventure que l'on voit Mulder et Scully. Bref, si vous aimez à la fois la série et les jeux d'aventure, X-Files devrait vous plaire. Enfin, souvenez-vous bien que la vérité est ailleurs !

PANDA



Un témoin de moins...

Je récupère le numéro de téléphone de l'entrepôt.



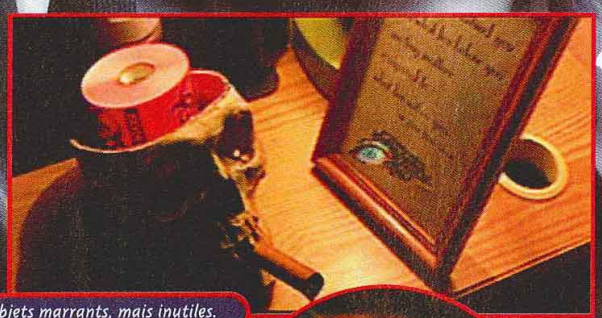
J'en jette avec mon badge ! Enfin, comme ça, au moins, on répond à mes questions.

On dirait un cigare, sans doute le syndrome Bill Clinton...

Elle est mignonne, l'inspecteur, soyez sympa avec elle.

Je vous le disais, la vérité est ailleurs !

Il est pas beau... Complètement irradié...



Quelques objets marrants, mais inutiles.

ITEM

Vous allez récupérer un bon paquet d'items tout au long du jeu, qu'il faudra les utiliser aux bons endroits. Enfin, je vous rassure c'est assez logique, il suffit juste être attentif.

Lockpick

Le passe-partout permet d'ouvrir la porte du hangar.

Slicker

Dans les discussions, il ne faut pas oublier de parler des icônes qui apparaissent en haut de l'écran.

Y a pas à dire, Scully, elle est...

AVIS OUI !

Les fans de la série X-Files peuvent être heureux : ce jeu, dont le réalisateur n'est autre que le créateur de la série, Chris Carter, peut être considéré comme un épisode à part entière. La qualité visuelle du jeu s'en ressent énormément et on assiste à un véritable feuilleton dont vous êtes l'acteur principal. Scènes cinématiques à gogo, action, suspense... tous les ingrédients de la série sont là. Il faut inspecter minutieusement chacune des pièces visitées pour progresser dans le jeu, bref vous transformer en vrai fédéral.

NIIICO

THE X FILES

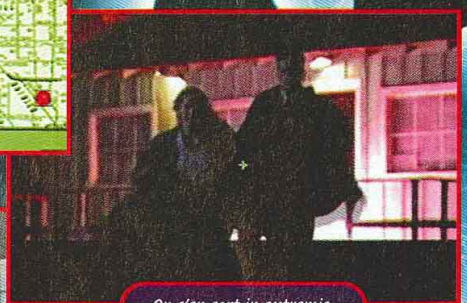
DEAD AGAIN

Il a plusieurs façons de perdre, voire de mourir, ma préférée restant tout de même celle qui consiste à shooter ma charmante partenaire, ou encore, histoire de l'ennuyer, de lui mettre la lampe torche dans les yeux... Il y a quelques petits détails marrants de cet acabit.

Un peu parano, mais bon, nul n'est parfait !

Bon, c'est sûr, je n'aurai pas dû tirer sur ma partenaire...

On se déplace sur une carte... Classique.



On s'en sort in extremis.

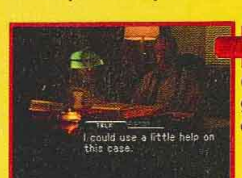
On se croirait vraiment dans la série télé.

Voilà le fameux informateur... il ne rigole pas, mieux vaut être sérieux...

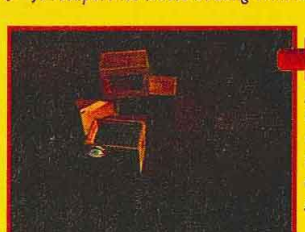
HELP !

Soyons clairs : X Files est assez coton, et il ne fait aucun doute qu'à un moment ou un autre, vous allez bloquer. Si tel est le cas, allez voir votre boss, Shanks, et demandez-lui un peu d'aide. Il vous donnera de bons conseils, et vous dira si vous avez oublié quelque chose. Enfin, allez dormir de temps en temps.

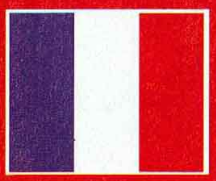
Je récupère les traces de sang comme indice.



De temps à autre, un bon conseil, ça ne fait pas de mal...



La barre à mine, permet d'ouvrir les caisses et de récupérer de la poudre suspecte...



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS

- Développeur : SONY
- Éditeur : SONY
- ENQUETE (SURNATURELLE ?)
- 1 JOUEUR SIMULTANÉMENT

- Contrôle : SENSIBLE
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : CORRECTES

PRESENTATION 90%

Une petite mise en bouche suivie du générique de la série, délicate attention.

GRAPHISMES 89%

Des images digitalisés ou des scènes filmées d'assez bonne qualité.

ANIMATION -

Il n'y a pas vraiment d'animation dans ce genre de jeu.

MUSIQUE 85%

Quelques petites mélodies assez discrètes apparaissent de temps à autre.

BRUITAGES 89%

Les dialogues sont bien digitalisés.

DUREE DE VIE 88%

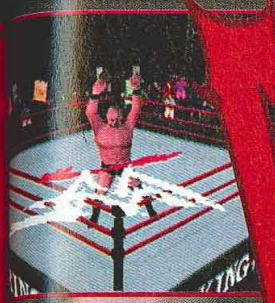
Si vous ne bloquez pas trop, vous avancerez vite (© La Palice, 1792).

JOUABILITE 85%

Nickel avec le pad analogique ou la souris, galère à la croix directionnelle.

INTERET 88%

L'ambiance de la série est bien retranscrite et le jeu assez plaisant. Même si ce n'est pas le jeu du siècle, les fans de Mulder et Scully apprécieront.



WWF ATTITUDE

Les catcheurs les plus rock'n roll de l'univers sont de retour sur Playstation ! WWF Attitude propose une nouvelle déferlante de chopes, coups bas et atémis portés direct à la carotide. Le ring vibre déjà des cris des supporters surchauffés ; vous allez défier les meilleurs catcheurs (et catcheuses !) de la ligue mondiale.

D'emblée, l'introduction, toute en puissance, vous démontre l'incroyable souplesse des athlètes du ring. Puis vient le jeu à proprement parler et ses multiples combinaisons. Vous trouverez ainsi un mode Exhibition, dans lequel vous pourrez combattre selon les règles officielles. Le Royal Rumble vous offrira ensuite le spectacle d'un combat où la totalité des plus grands catcheurs s'affronteront à tour de rôle. Pour les ambitieux, un Career Mode permet de sélectionner un joueur fétiche et de le suivre tout au long des diveses compétitions de la Ligue, jusqu'au titre suprême de Champion du Monde. Au besoin, vous pourrez élaborer une stratégie d'équipe pour arriver à la consécration. On passe au mode King of the Ring, qui peut se jouer jusqu'à huit en simultané, et propose un challenge aussi simple qu'efficace : le plus fort des huit combattants du mini-tournoi est déclaré Champion. Enfin, notre tour de ring serait incomplet sans le mode Pay-per-view, un moyen assez original d'organiser ses propres rencontres, en paramétrant chaque détail de l'environnement, de la couleur des spots à la décoration du ring. Il est même possible de créer un catcheur de toutes pièces.

Tous ces modes de jeu connaissent beaucoup de variantes et il faut de nombreuses parties pour découvrir toutes les finesses des combats à deux ou à plusieurs sur le ring.

Le plein d'options

Un menu spécial, réservé aux cheat codes, permet d'entrer toute sorte de mot de passe pour accéder à des coups spéciaux ou à des personnages nouveaux. De plus, un nombre incroyable de petits détails est là pour renforcer le réalisme des combats, et il est possible de paramétrer les détails audiovisuels avec une grande précision.

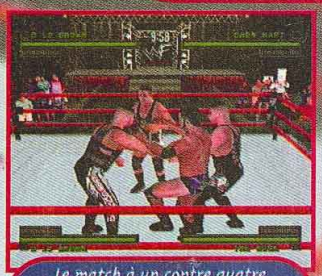
Bref, les options de ce WWF Attitude constituent à coup sûr son principal atout. Très complet dans la gestion des catcheurs et des petits à-côtés des matches, ce jeu étonne par sa volonté de combler les puristes. Dommage que le réalisation ne suive pas.

AVIS OUI, MAIS...

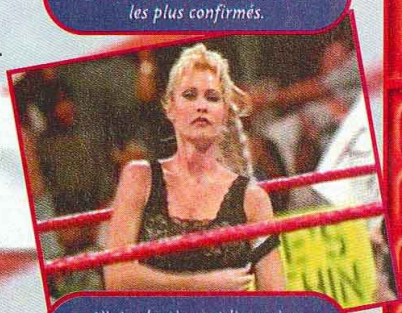
WWF Attitude rassemble les plus terribles combattants de la planète, et c'est un plaisir que de les reconnaître dans leur postures habituelles. Mais deux ombres viennent obscurcir ce tableau idyllique : une animation un peu rigide et une maniabilité approximative. Le rythme des combats est tout sauf soutenu, et les commandes ne répondent pas vraiment au doigt et à l'œil. Ajoutez à cela une ambiance un peu aseptisée et vous comprendrez que ce jeu honorable ne peut séduire que les inconditionnels du catch.

TOXIC

Le marteau-pilon est un mouvement difficile à réaliser, mais qui fait perdre de nombreux points de vie à l'adversaire.



Le match à un contre quatre est à réserver aux techniciens les plus confirmés.



L'introduction est l'occasion de retrouver les protagonistes de la ligue américaine de catch. Certains ont plus de charme que d'autres...

Les caméras offrent parfois des angles de vue très originaux. Même si la plupart ne sont pas jouables, ils restent spectaculaires.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : ACCLAIM
- Éditeur : ACCLAIM
- CATCH
- 1-8 JOUEURS
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -

PRESENTATION	*Les chocs les plus spectaculaires et les coups les plus saignants.*	92%
GRAPHISMES	*Des efforts de modélisation des catcheurs. Jolis décors.*	82%
ANIMATION	*Mouvements complets mais manquant de souplesse.*	80%
MUSIQUE	*Des bons gros thèmes rock qui tachent !*	86%
BRUITAGES	*Public, coups et commentaires restent trop discrets.*	81%
DUREE DE VIE	*Plein de modes de jeu et de variantes des règles du catch.*	88%
JOUABILITE	*Les manips ne sont pas aisées. Difficile d'anticiper.*	80%

INTERET 82%

Un jeu complet mais la liberté de mouvements sur le ring est loin d'être évidente.

Mégahit

CONSOLES+

MONA GRAND racing simula

Que les puristes se rassurent, il n'y a pas qu'à Monaco que les Formules 1 rugissent. En direct de chez vous, vous allez faire chauffer la gomme sur les plus grands circuits de la planète. Prêt pour la séance d'essai ?

Le mode Multijoueur promet de grands moments. L'écran se splitte dans les deux sens.

Les premières images de MGP situent immédiatement l'orientation de ce soft : les sensations sont extrêmes et le réalisme de mise. Le premier menu de sélection propose de choisir le mode Arcade ou Simulation. Le mode Arcade met en avant les sensations de conduite. Les réglages des voitures sont optimisés et les dégâts n'influent pas sur le déroulement de la course. Le mode Simulation est, lui, réservé aux purs et durs de la conduite automobile : les réactions des Formules 1 y sont beaucoup plus réalistes et il faut gérer l'état de son véhicule tout au long de la course. A noter que dans les deux modes, une course simple s'offre aux joueurs désireux de parcourir un circuit en particulier. Tous les grands tracés de la saison régulière de F1 sont présents. Quelle que soit la course, il faut choisir un pilote et une écurie. Les principaux acteurs de la F1 actuelle sont présents : à vous d'utiliser l'éditeur de nom pour remplacer le pseudonyme des coureurs et de leurs écuries par les vrais noms.

Vroum, vroum...

Chacun des pilotes a ses caractéristiques, et il est facile de choisir un type de pilotage susceptible de convenir à votre style personnel. Les réglages du véhicule doivent être finement choisis pour tirer parti au maximum des capacités du véhicule. Il faut aussi tenir compte des conditions de course et enregistrer les paramètres d'usage... Ces nombreuses options apportent un grand confort de jeu. Le mode Championnat vous place dans la position d'un prétendant au titre suprême de champion du monde de F1. Dans ce mode, les réglages et la stratégie de course prennent une importance primordiale. Il est indispensable de bien se placer lors des tours d'essai et des qualifications pour espérer remporter le Grand Prix.

Tut ! Tut !

Le mode Carrière vous propose de prendre place dans un véhicule choisi par l'ordinateur et de relever les défis qui font des jeunes et ambitieux pilotes des champions. Le traditionnel mode Time Attack offre toujours la possibilité aux pilotes les plus aguerris de battre des records de vitesse sur le circuit et dans les conditions de course de leur choix. Le mode Multijoueur est une franche réussite. Deux joueurs vont pouvoir s'affronter sur un écran splitté verticalement ou horizontalement. Quelques ralentissements se font sentir mais rien ne gêne le plaisir de jeu. Ce Monaco Grand Prix 2 est un réussite visuelle, même si certains aspects esthétiques auraient gagné à être affinés. L'animation est correcte et les sensations de vitesse sont bien rendues. Le système d'options et les nombreuses possibilités de réglages des F1 sont les garnds points forts du jeu, mais la prise en main et la durée de vie sont aussi de fort bon augure.

Des effets spéciaux de qualité parsèment la course. Vous n'aurez que rarement le temps d'en profiter.

La vue inter compromis en C'est la vue

Le passage au st en mode Simulati bonnes réparation

AVIS OUI, MAIS...

Monaco Grand Prix 2 possède de nombreux atouts qui en font l'une des simulations les plus précises du marché. Les possibilités de gestion sont nombreuses et les options offrent une grande liberté. Le graphisme est une franche réussite, même si certains détails visuels font défaut. L'aspect visuel est accrocheur et l'animation des courses bien rythmée. Les aspects simulation sont complets et l'intérêt de la partie constamment relancé par les différentes techniques de pilotage. Monaco GP est au final un bon jeu de course, à la fois précis et simple d'accès, qui promet des courses d'anthologie.

TOXIC

OliB

MONACO GRAND PRIX simulation 2

Les effets de flammes derrière la voiture indique une surchauffe ou un coup de frein très brusque.

La vue intermédiaire propose un bon compromis entre précision et sensations. C'est la vue idéale pour les débutants.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : UBI SOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- SIMULATION DE F1
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (MEMPACK)
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : MOYENNES

AVIS OUI, MAIS...

Monaco GP 2 est un jeu de F1 assez sympa au premier abord. Graphismes détaillés, options de réglages des véhicules complètes, et comme d'habitude tous les circuits classiques de la F1... Ce jeu est donc axé simulation, et la conduite du véhicule s'en ressent : essayez de passer les virages à fond la caisse et vous finirez dans le décor, où vous découvrirez quelques... ralentissements, et ce, dès que vous roulez dans le sable, et franchement, c'est énervant. Dommage, car mis à part ces bugs, Monaco Grand Prix 2 est une excellente simulation de F1.

CHEUB

La course est agréable et le coude-à-coude promet de beaux dépassements et pointes de vitesse.

Le passage au stand est une figure imposée en mode Simulation. A vous de procéder aux bonnes réparations en un minimum de temps.

Le circuit d'Hockenheim est l'occasion de tester les capacités d'accélération des monstres mécaniques.

PRESENTATION	87%
Les pilotes, les, voitures et quelques moments de course défilent en vrac.	
GRAPHISMES	88%
Pas toujours très nets mais l'ensemble est agréable. Des couleurs vives.	
ANIMATION	87%
Quelques ralentissements, mais l'ensemble est fluide et rapide.	
MUSIQUE	80%
Des thèmes rock peu innovants.	
BRUITAGES	85%
Les crissements de pneus sont discrets et les bruits de moteur plutôt réussis.	
DUREE DE VIE	90%
Les modes de jeux accessibles et la grande précision font durer le plaisir.	
JOUABILITE	90%
Commandes intuitives et finesse du pilotage professionnel.	

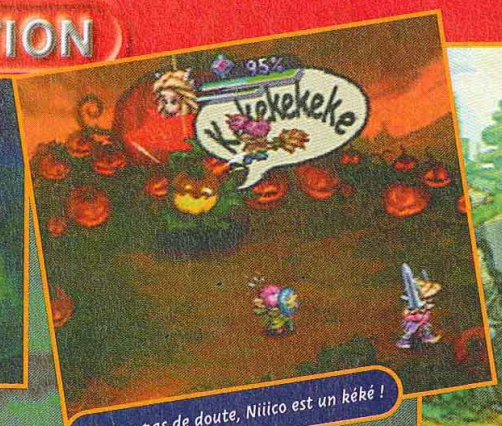
INTERET 90%

Agréable et précis, MGP 2 promet de belles courses, seul ou à plusieurs. Les innovations ne sont pas désicives mais le plaisir de jeu est là.

OliB

Mégahit CONSOLES+

Une attaque glaciale, à éviter.



Il n'y a pas de doute, Niiico est un kéké !

Les décors sont vraiment très détaillés.

LEGEND

Le voilà enfin ! Cela faisait un bon bout de temps qu'on attendait ce titre légendaire né de la SFC. Ce nouvel épisode tiendra-t-il ses promesses ?

Ne soyez pas surpris, vous ne verrez dans ce jeu ni 3D, ni images de synthèse : Legend of Mana est un action/RPG qui garde «le charme vieillot» des 16 bits. Mais cela ne veut pas dire qu'il n'est pas beau ; bien au contraire, il en met plein la vue, et chaque écran ressemble à un tableau peint à la main. Un tel foisonnement de détails, une telle finesse graphique, c'est vraiment impressionnant !

Populous-like

Tout commence par le choix de votre héros (un homme ou une femme) et de votre arme (dague, épées, haches...). Quand vous arrivez sur la large carte du monde, elle entièrement vide et vous devez choisir où placer votre maison (il en sera de même pour tous les villages que vous visiterez par la suite). En résolvant des énigmes, en parlant avec tout le monde, vous allez récupérer des artefacts qui vous permettront de créer de nouveaux lieux (villages, donjons) sur la carte. Ce système n'est pas sans rappeler Populous, par exemple. En fait, même si Square le présente comme un nouveau système révolutionnaire, il faut bien avouer qu'il ne change pas grand-chose.

Compétences

Vous avez plein de mini-quêtes à mener, influant plus ou moins sur la trame principale de l'histoire, comme dans la plupart des RPG.
Ce principe finit par être un peu fastidieux à la longue, bref pas vraiment convaincant.
En accumulant des points d'expérience, votre héros gagne des nouvelles compétences, qui varient selon l'arme choisie au départ. Si, par exemple, vous utilisez souvent votre pouvoir de sauter, vous en découvrirez un autre vous permettant d'effectuer des sauts plus longs, et ainsi de suite. Ce système, assez ouvert, donne lieu à de multiples combinaisons. En plus, vous possédez aussi des coups spéciaux, qui peuvent se combiner aux compétences. Vous l'aurez compris, Mana va vous faire quelque peu galérer avec ses options en Japonais !

NPC

Au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu, vous pourrez récupérer des combattants qui viendront vous aider dans votre quête.
Malheureusement, durant les combats, vous ne pourrez contrôler que votre héros. Bien sûr, un copain peut éventuellement contrôler le second personnage. Enfin, certains NPC (Non Playing Character) peuvent augmenter les capacités de votre héros, et lui faire regagner ses points de vie plus rapidement, par exemple.

Voici l'un des personnages que vous pourrez récupérer.

TAMAGO

Le premier «pet» que l'on peut avoir est un œuf. Il va falloir l'élever, un peu façon Tamagochi, pour qu'il grandisse. A ce stade, vous pourrez l'intégrer à votre groupe, qui s'étoffera d'un troisième combattant.

Nourrissez cet œuf si vous voulez l'amadouer.

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LE TESTS S

Il est pas beau, il est méchant... bref, on va se le faire !

END OF MANA

HELP !

Vu que le système de quêtes est assez libre et que vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous les résolvez, il va falloir revenir assez souvent pour fouiller un peu partout. En tout cas, il vous faudra souvent revenir dans votre maison.

Il faut régulièrement parler au cactus, pour qu'il note ce que vous avez fait au cours de vos aventures.

Le mot tout en haut signifie «sauvegarder». Les auberges et certaines statues vous y autorisent.

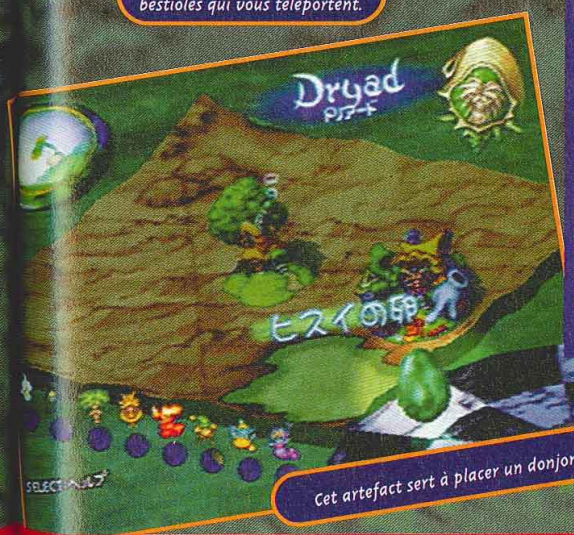
Quand vous tuez un monstre, n'oubliez pas de ramasser les cristaux : ils vous donneront des points d'expérience.

Voilà un «Bunya», une de ces bestioles qui vous téléportent.

VILLAGES

Les villages sont plutôt vastes et découpés en petits quartiers. Il faut vraiment fouiller partout pour ne pas oublier un chemin qui, au premier abord, semble n'être qu'une impasse. Bien sûr, il faut aussi visiter les boutiques et faire un peu de shopping. Il est important d'être toujours bien équipé si l'on veut prendre le moins de risques possible.

Cette petite magicienne aide beaucoup dans les combats.



Cet artefact sert à placer un donjon.

AVIS OUI, MAIS...

Même si sur le plan de la réalisation technique, il n'y a vraiment rien à critiquer, j'ai été quelque peu déçu par ce nouveau Mana. Il faut dire que je m'attendais à un jeu unique... Mais il y a quelques petits défauts, comme l'impossibilité de diriger d'autres persos que son héros pendant les combats, le fait de ne pouvoir jouer qu'à deux, ou encore le système de «création du monde», pas vraiment original. Malgré cela, Mana reste un excellent jeu, qui plaira aux amateurs du genre. Mais je ne peux m'ôter de l'idée qu'il aurait pu être l'un des meilleurs jeux de l'année avec quelques petites améliorations...

PANDA

TESTS SUR LE 3615 TCPLUS (3615 : 2.23) F/MIN

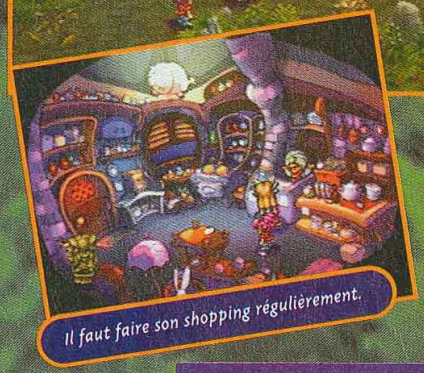
COMBATS

Les combats contre les boss demandent un peu de tactique, mais les monstres que l'on rencontre dans les donjons sont assez faciles à vaincre. En plus, entre chaque combat, votre énergie repasse au maximum.

Les sorts sont jolis, avec de beaux effets de lumière.

Cet équipier n'est pas très efficace !

On ne peut que s'extasier sur les décors...



Il faut faire son shopping régulièrement.

Une pauvre vieille tortue sur le dos...

MAGIE

Il faut acheter les sorts pour pouvoir les utiliser. Dans les donjons, vous verrez souvent une grosse bestiole violette. Si vous lui parlez, elle vous téléportera à l'entrée du donjon, ce qui se révèle bien pratique quand vous voulez refaire votre stock de potions. Enfin, de retour dans le donjon, la bébête vous attendra bien sagement à l'entrée pour vous téléporter là où vous vous étiez arrêté.

Aïe ! Il existe même un sort qui inverse les commandes du pad !

Les sorts sont très utiles et occasionnent des dégâts importants. C'est le cas du sort de feu.

AVIS OUI MAIS...

Et voilà le dernier petit bijou de Square.... Comme à son habitude, le géant japonais nous offre des graphismes sompteux, un scénario original et, surtout, un jeu hors du commun. Le système qui permet de placer les villes et les donjons est vraiment très déroutant au début, mais on comprend vite ses subtilités. Le mode deux joueur est toujours fun dans ce genre de jeu, et les missions à remplir sont vraiment sympas. Mais attention, ce jeu ne'st pas à mettre en toutes les mains.. Essayez-le avant de l'acheter.

CHEUB

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SQUARE SOFT
- Éditeur : SQUARE SOFT
- ACTION/RPG
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : CORRECT
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : -

PRESENTATION 83%

Pas grand-chose d'impressionnant.

GRAPHISMES 94%

Saga Frontier 2 était beau, Legend of Mana est superbe !

ANIMATION 85%

Dans ce genre, présenter une animation correcte n'est pas un exploit.

MUSIQUE 90%

Square Soft, une fois de plus, nous offre de bien belles mélodies.

BRUITAGES 85%

Ça manque de digits vocales, mais l'ensemble est d'un bon niveau.

DUREE DE VIE 90%

Vous en avez pour un moment avant d'en voir le bout.

JOUABILITE 85%

Le Japonais risque de poser quelques petits problèmes...

INTERET 90%

Ce nouveau Mana est un très bon action/RPG. Un peu déroutant au départ, il plaira néanmoins aux amateurs du genre.

"Metal Gear est une marque déposée de Konami Co., Ltd 1997-1997 Konami. Tous droits réservés.
"Ps" et "PlayStation", marque déposée, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

❑ OUI, je n
Je recevrai l
Nom : .....
Prénom : .
Adresse :
Code posta
Tél.: (facult
❑ Je joins mon
Signature obligatoi
Vous pouvez ac
nouveaux abon

Reçois le jeu METAL GEAR SOLID avec ton abonnement

12 NUMÉROS DE CONSOLES+ 420 F

LE JEU METAL GEAR SOLID 369 F

~~789 F~~

POUR TOI, SEULEMENT ➤ 519 F

SOIT **270 F** D'ÉCONOMIE !

KONAMI

"Metal Gear est une marque déposée de Konami Co., Ltd 1987-1997 Konami. Tous droits réservés.
"Ps" et "PlayStation", marque déposée, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 81 20 23

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **519 F** au lieu de ~~789~~ F soit **270 F d'économie.**
Je recevrai le jeu **Metal Gear Solid** pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

C+ 92

Nom : .....

Prénom : ..... **Date de naissance :** ❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ **Ville :** .....

Tél.: (facultatif)

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑

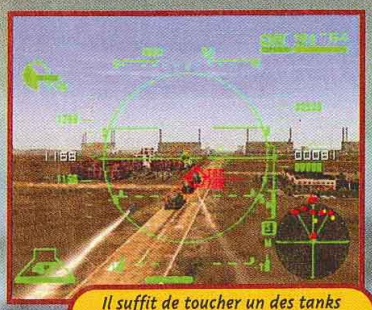
Date d'échéance : ❑❑ ❑❑

Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Metal Gear Solid au prix de 369 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter.

AIR FORCE DELTA

Switch et Panda étant de grands amateurs de jeux de combat aérien, c'est avec un plaisir incommensurable qu'ils se sont jetés sur Air Force Delta. Mais comme d'habitude, l'ignoble Switch avait oublié son parachute !



Il suffit de toucher un des tanks pour que les trois explosent !

Air Force Delta est un jeu de combat aérien en 3D, dans la lignée d'Ace Combat et de Sidewinder. Vous commencez avec un appareil assez peu performant. Au fur et à mesure des missions remportées, vous gagnez de l'argent, ce qui vous permet d'investir dans de nouveaux avions plus puissants. Prévoyez de stocker quelques appareils, cela vous évitera d'avoir à investir dans l'urgence après que votre avion a été descendu. Le jeu comporte d'autre part un système de "rank", ce qui signifie que vous aurez de la promotion si vous assurez...

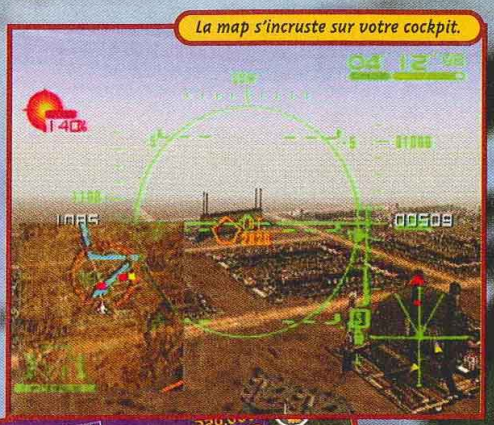
Il n'y a qu'une seule vue disponible, à l'intérieur du cockpit. Une carte, affichée en surimpression, vous indique les objectifs à détruire.

L'art de l'esquive

Au niveau de l'armement, vous trouverez, classiquement, des missiles à tête-chercheuse que l'ordinateur de bord locke sur la cible, ainsi qu'une mitrailleuse pour le dogfight (assez inutile). L'intelligence artificielle des avions ennemis est plus développée que d'habitude et ils effectuent leurs manœuvres habilement pour esquiver vos missiles. Quand votre appareil est locké, seuls les loopings vous permettent d'esquiver les tirs adverses. Vous verrez alors les missiles frôler votre avion.

Mission destruction

Les missions ne sont pas toujours simples à comprendre, mais elles sont variées, que cela soit pour les objectifs ou les terrains d'opérations, voire pour certaines assez originales. Ainsi, dans l'une d'elles par exemple, il vous est demandé de détruire plusieurs trains. Simple ? Pas tout à fait, car les trains traversent parfois de longs tunnels, et le crash n'est pas toujours facile à éviter !



La map s'incruste sur votre cockpit.

AVIS OUI !

Air Force Delta impressionne bien évidemment par la qualité de sa réalisation technique. Que ce soit au niveau des graphismes ou de l'animation, c'est nickel. En plus, le jeu est très maniable, et l'IA des avions ennemis est appréciable, ce qui est plutôt rare. Par contre, si ce jeu n'est pas très original, il a tout ce qu'il faut pour faire un très bon jeu d'avions. Bref, pour tous les amateurs d'Ace Combat, voici un jeu qu'il ne faut absolument pas laisser passer.

PANDA

AVIS OUI !

Air Force Delta reprend le même principe que Ace Combat 3 sur PS. Sa réalisation technique est de très bonne facture. Bien sûr, les missions sont variées et le jeu est assez long. Moi, ça m'a toujours bien plu de me prendre pour un Top Gun... D'autant qu'ici, les replays sont magnifiques et que le jeu est très maniable. Avec une bonne installation audio, il paraît qu'on peut entendre le frôlement des missiles et les esquiver en conséquence, bref AFD est plutôt classique, c'est d'la balle de chez balle.

SWITCH

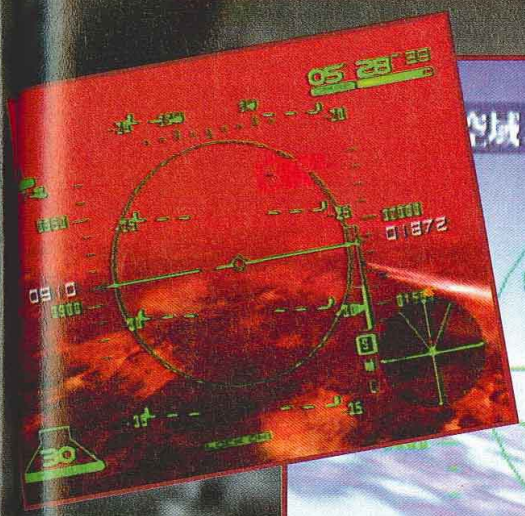
Deux missiles sont nécessaires pour descendre la plupart des avions.

TARGET

Il faut se tenir assez près des objectifs ennemis pour pouvoir les locker, ce qui ne laisse pas beaucoup de marge pour esquiver les missiles adverses (lorsque l'on attaque un bateau, par exemple). Et puis, mieux vaut ne pas tomber en rade de missiles, car il faudrait être tellement près pour locker avec l'ordinateur de visée, que vous iriez immanquablement vous scratcher.

Les avions qui servent à refaire le plein en vol sont touchés !

Il faut détruire ce satané train, avant qu'il ne passe dans le tunnel.



Vous planez au-dessus des nuages lorsqu'on vous appelle à la radio...

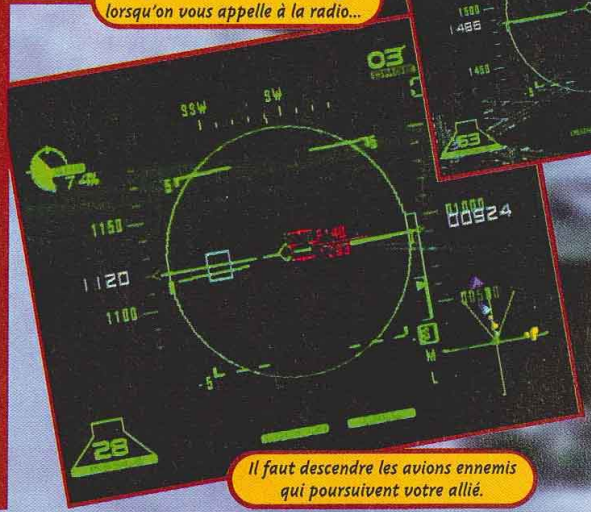
BRIEFING

Durant le briefing, on vous explique vos missions. Elles sont assez variées (mais entièrement en japonais !). Cela vous demandera parfois un peu de persévérance, notamment pour les missions d'escorte. Le temps de comprendre qui il vous faut protéger...

On vous détaille le chemin à suivre ainsi que les objectifs de la mission.

L'objectif principal est montré en photo.

Le but de votre mission : escorter un avion allié.



Il faut descendre les avions ennemis qui poursuivent votre allié.

AIR FORCE DELTA

REPLAY

Le replay est superbe, et vous remontre entièrement votre mission. Dommage que l'on ne puisse pas faire d'avance rapide, ou de ralenti. De même, c'est la console qui change automatiquement la vue.

Le replay est de toute beauté. Hélas, on ne peut pas modifier l'angle de vue.

Le coucher de soleil est vraiment superbe.

Une fois le missile lancé, on décroche.

Surveillez votre altimètre !

Les objectifs au sol sont les plus faciles à atteindre.

Soyez précis pour voler dans le défilé.

Locké par un ennemi, vous devez tenter d'esquiver à tout prix...

MONEY

Quand vous réussissez une mission, vous êtes en général récompensé, plus ou moins bien suivant votre temps et le nombre d'ennemis abattus. Grâce à cet argent vous pourrez acquérir de nouveaux appareils plus performants.

Les caractéristiques des avions sont détaillées.

Ça, c'est un bel avion.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- COMBAT AÉRIEN
- 1 JOUEUR

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 80%

Pas terrible. Fainéants les développeurs ?

GRAPHISMES 94%

Superbe, mais c'est normal sur DC.

ANIMATION 91%

C'est fluide, rapide, bref parfait.

MUSIQUE 89%

Quelques bonnes musiques, un peu techno, mais ça passe bien.

BRUITAGES 80%

Cela manque cruellement de digits vocales.

DUREE DE VIE 85%

Le jeu est assez facile mais il y a pas mal de missions.

JOUABILITE 93%

La prise en main est excellente.

INTERET 90%

Malgré son classicisme, Air Force Delta n'en est pas moins très intéressant et très bien réalisé.

GunGage™

ガンゲージ

Les shoots en 3D libre sont peu nombreux. Space Harrier avait inauguré le principe et la série des Contra l'avait repris, mais le genre reste peu prisé des éditeurs. Gungage sera-t-il de taille à combler la brèche ?

AVIS OUI, MAIS...

Gungage n'est pas l'un des meilleurs jeux de la Playstation, loin de là. Il est bourré d'éléments classiques, déjà vus et revus dans des productions bien meilleures. De plus, la réalisation n'est pas à la hauteur des capacités actuelles de la machine : clipping, couleurs fadasses, bugs d'affichage et de collision, les défauts ne manquent pas. Pour corser le tout, la maniabilité dans les mini-phases de plates-formes est exaspérante ! Bref, je ne peux que vous conseiller de retourner jouer à One, Assault ou encore Contra.

SWITCH

Le scénario de GunGage tient en quelques mots : une fuite s'est créée dans une brèche spatio-temporelle vers un monde appelé Dark Moon, et cause moult malheurs. Pour mettre un terme aux vilaines fuites, un bon nettoyage s'impose. Et devinez qui se trouve être le meilleur nettoyeur de l'Univers, banlieue comprise ? Ben oui, c'est vous. Petit veinard, va.
GunGage vous permet d'incarner au choix quatre héros distincts.

Lors de la première partie, un seul d'entre eux, Kawl, est sélectionnable, les trois autres restant à débloquer. Votre personnage est vu de dos, comme dans beaucoup de jeux du genre. Dans les phases de shoot, vous disposez d'un système de locking, et deux arme complémentaires et plutôt défensives sont mises à votre disposition : l'une immobilise momentanément vos ennemis, l'autre vous protège partiellement de leurs attaques.

Ce golem chevalier est très simple à battre. Regardez bien aux quatre coins des aires de combat, des fleurs y poussent souvent.

Dites-le avec des fleurs

Dans chaque niveau, il vous faut découvrir une fiole qui régénère votre niveau de vie, ainsi que des fleurs plus ou moins bien cachées qui, une fois le jeu fini, débloqueront certains bonus spéciaux : vies infinies, select stages, etc. Ce stratagème permet à Konami de rallonger un peu la durée de vie du jeu, mais dans l'absolu, on s'en passe très facilement : il suffit, pour avancer, de bien s'orienter, de fouiller consciencieusement tous les décors, et de tirer avec acharnement sur tout ce qui bouge.
Côté réalisation, les derniers niveaux semblent tout droit inspirés de Star Wars, tant dans l'ambiance que dans le scénario, mais la séquence de fin est bien décevante. De plus, GunGage fait partie de ces rares jeux actuels qui ne possèdent aucune séquence cinématique !
Bref, si vous cherchez un bon shoot, retournez plutôt à Assault ou à One.

L'un des rares moments où l'on bloque dans le jeu. Tirez dans le parterre de fleurs puis piétinez-le, vous découvrirez une des fleurs cachées.

Les attaques émanent d'un oiseau bizarre. Remarquez au passage le «clipping-fog», une nouvelle sous-technique de programmation sur Playstation !

Ces deux chiens gardent l'entrée du sanctuaire. Le rouge utilise des attaques de feu, le bleu des attaques de glace.

Un niveau très court. Les effets apportés aux missiles provenant des tanks sont soignés.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KCET
- Éditeur : KONAMI
- SHOOT EN 3D
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION 74%
Quelconque. Les menus tendent à plus d'esthétique.

GRAPHISMES 78%
Couleurs fadasses, textures grossières, bogues d'affichage...

ANIMATION 72%
Pas de problème de fluidité, mais ça n'est pas très speed.

MUSIQUE 60%
Vraiment banales, communes et ordinaires.

BRUITAGES 75%
Rien de bien transcendant...

DUREE DE VIE 80%
Des persos cachés à découvrir, mais le jeu est trop répétitif.

JOUABILITE 75%
Moyenne. Les rares passages de plates-formes sont crispants.

INTERET 72%

Gungage pèche par sa réalisation technique médiocre et son principe lassant.

DUKE NUKEM ZERØ HØUR

Après un Time to Kill, disons-le, vraiment désagréable sur Playstation, 3D Reamls se devait de réagir et de nous proposer un nouvel épisode de Duke qui soit plus réussi. Zero Hour est-il celui-là ?

Les Américains n'ont décidément pas de chance. Non seulement leur président n'arrête pas de sucer des cigares (à cause d'une enfance difficile) mais, en plus, les extraterrestres n'arrêtent pas de leur tomber sur le coin de l'oreille ! C'est vraiment pas de bol !
Le scénario de ce nouvel épisode de Duke Nukem commence ainsi : la planète Terre est à nouveau sujette à une invasion d'aliens.

Attention aux pales du ventilo ! Utilisez vos armes pour les détruire.

Et c'est aux Etats-Unis, bien sûr, que débarquent les premières troupes . Duke, notre héros aux dents blanches, amateur de belles femmes, est à nouveau appelé à la rescousse pour bouter les envahisseurs hors de notre système solaire.

Aliens malins-mutants

Cependant, à la différence des précédentes missions, les aliens semblent avoir pris un peu de plomb dans la tête : ils sont même devenus beaucoup moins bêtes ! En effet, ils ont mis au point une machine à remonter le temps afin d'éliminer chacun des ancêtres de Duke. Plus d'ancêtres, plus de Duke, donc plus de résistance et à eux la Terre. Pas cons, les aliens ! Mais Duke, à force de manger des barres de sésame et de regarder CNN est lui aussi devenu... un peu moins stupide. Il décide à son tour de remonter le temps à la recherche des envahisseurs et de les effacer de la surface de la Terre. Ainsi, notre bel athlète va visiter quatre grandes époques : les rues de New York City après une guerre apocalyptique, le bon vieux Far West, l'Angleterre victorienne et une époque complètement folle : le Time Zone Mix Up, mélange, comme son nom l'indique, de toutes les époques !

Matez la carrure !

Entièrement en 3D temps réel, à l'image d'un Tomb Raider, Duke Nukem Zero Hour est un jeu d'action à la troisième personne : le héros est vu de dos durant toute la partie. Une vue subjective est disponible, mais uniquement lors du mode Sniper et en mode Multijoueur. Ce type de vue comporte bien évidemment quelques inconvénients, dont le plus important, celui d'une mauvaise appréciation des sauts sur certaines plates-formes et de déplacements plutôt pénibles quand il faut réagir vite. Mais, contrairement au précédent épisode sur Playstation, Time to Kill, il semblerait que les programmeurs aient mis un peu d'eau dans leur vin.

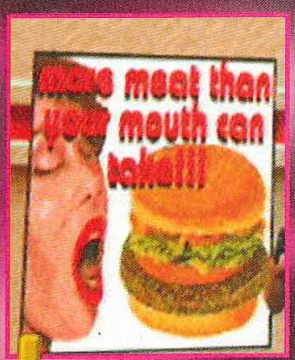
Voilà n'attache

CHAUD !

On le sait, Duke a toujours aimé les belles filles, surtout les blondes à forte poitrine. Bien que l'on se trouve sur une Nintendo 64, les posters et autres références à des actes sexuels pullulent dans le jeu. La preuve en images...

Des filles bien populaires, en effet...

"The Booby Trap", "le piège à seins" en français.



Plus de viande que ta bouche ne peut en contenir... Aïe !

Buvez des jus naturels... Amis poètes, bonjour !

Calend En avr

Voilà ce qui arrive quand on n'attache pas sa ceinture de sécurité !

AVIS NON

Duke est un dur. Quand il tousse trop fort, les stations orbitales s'écrasent. Mais c'est un homme de goût qui s'arrête de tousser pour mater les pépées qui passent. Et quand il tue des gens, c'est avec des armes élégantes et efficaces, et pour tuer le temps, il voyage à travers les âges. La classe, quoi. Sa petite promenade de santé pour sauver la planète est plein de charme, mais pas sans défaut. Phases d'action parfois répétitives, animation un peu traînante et, n'en déplaise aux ronchons, pas de sauvegarde en milieu de niveau... Bref, Zero Hour est un jeu marrant, mais bien trop difficile par moment.

TOXIC

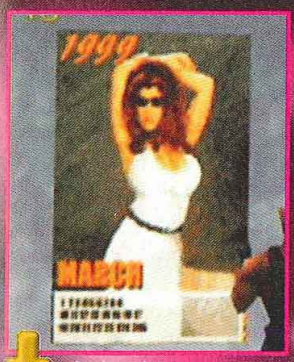
AVIS OUI, MAIS...

Je ne sais pas si je deviens un vieux ronchon ou un joueur plus exigeant avec le temps (peut-être les deux à la fois), mais je suis vraiment énervé quand je joue à des jeux comme ce Duke.

Le problème ne tient pas tant aux graphismes ou à la prise en main, mais au système de sauvegarde. Je trouve honteux que l'on sorte encore des jeux de ce genre, où il est impossible de sauvegarder sa partie quand on veut. Devoir recommencer le niveau depuis le début à chaque fois que l'on meurt, c'est vite tuant ! Bref, j'y ai joué une journée et je n'ai vraiment pas envie de m'y remettre.

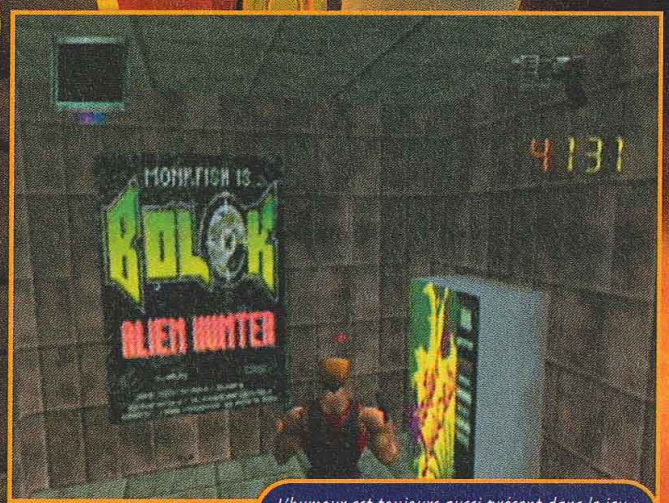
NIIICO

urels... our !



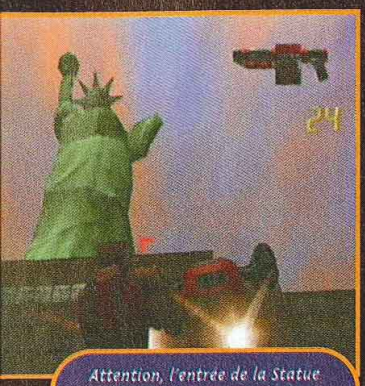
Calendrier de routiers... En avril, j'enlève le haut ?

Les taggeurs sont plutôt doués dans le coins.



L'humour est toujours aussi présent dans le jeu : une parodie de Turok Dinosaur Hunter...

DUKE NUKEM ZERO HOUR



Attention, l'entrée de la Statue de la Liberté est protégée par une tourelle à double-canon.

Le déplacement du personnage se fait de manière plus agréable et plus intuitive.

Sauvegarde limitée

Mais une question se pose éternellement : pourquoi ne pas avoir conservé l'esprit du premier Duke Nukem, c'est-à-dire un jeu à la première personne, tout en vue subjective ? Le dernier problème, et il est de taille, est celui des sauvegardes. Pourquoi ne peut-on pas sauvegarder sa partie à tout instant du jeu ? On ne peut enregistrer sa partie qu'une fois le niveau terminé. C'est d'autant plus pénible que l'on doit systématiquement reprendre le niveau à zéro (d'où le titre du jeu ?) quand on meurt. Le jeu n'étant guère facile, je vous laisse imaginer l'état de vos nerfs au bout de quelques heures ! Heureusement, un mode Multijoueur rehausse l'intérêt. Quatre fous furieux peuvent ainsi s'affronter simultanément dans un même niveau. A cette occasion, pas moins de quatre modes de jeu différents leur sont proposés et quatorze niveaux spéciaux ont été prévus pour la baston générale. Le grand luxe !

Utilisez le mode Sniper pour vous débarrasser des tourelles. En un coup, elles sont détruites !

MODE MULTIJOUEUR

Le mode Multijoueur de Duke est une grande réussite. A deux, trois ou quatre, on s'éclate vraiment beaucoup. Surtout que 14 niveaux et 4 modes de jeux différents ont été créés pour la circonstance.

Avant de commencer à jouer, choisissez l'une des quatre tenues de disponibles.

Le mode 2 joueurs est plutôt moche car l'image est réellement trop aplatie.

A trois, on commence vraiment à s'amuser. Coucou, je te vois.

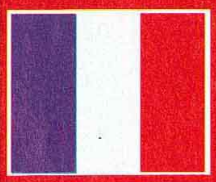
A quatre, c'est le délire assuré. Ça tire dans tous les coins.

MODE SNIPER

L'une des grandes nouveautés de ce nouvel épisode de Duke Zero Hour est de proposer, parmi les nombreuses armes, un fusil à lunette. Il permet d'éliminer n'importe quel ennemi en un seul coup et se révèle d'une redoutable précision. Attention, les munitions pour cette arme sont rares.

Perché sur un camion, un malotru d'alien vous balance des grenades de gaz... Ah, il se croit malin, le nigaud !

Prenez votre fusil à lunette et apprenez-lui la vie, à ce bomberman d'opérette.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : 3D REALMS
- Éditeur : GT INTERACTVE
- ACTION 3D
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : SENSIBLE
- Difficulté : CONSEQUENTE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI (MEMPAK)
- Compatible : KIT VIBRATION RAM-PAK
- Vibrations : CORRECTES

PRESENTATION 80%

Dommage que les voix soient en anglais. On aurait préféré une VF intégrale.

GRAPHISMES 89%

Textures réussies dans l'ensemble. Certains persos sont un peu cubiques.

ANIMATION 88%

Rien à redire : Duke se déplace sensuellement à travers les niveaux.

MUSIQUE 89%

Les musiques d'ambiance sont discrètes mais présentes quand il le faut.

BRUITAGES 90%

A la syllabe près, les mêmes phrases que dans le premier Duke sur console.

DUREE DE VIE 90%

Le jeu étant difficile, vous en aurez pour votre argent. Excellent mode 4 joueurs.

JOUABILITE 88%

Le contrôle du personnage est bon, tout comme la gestion des sauts.

INTERET 80%

Un jeu d'action 3D réussi et humour à tous les étages. Dommage que le système de sauvegarde soit toujours aussi mal fichu.

Point Bl... juste un... suite : P... où vont-... titres ?). au menu... mêmes i... réchauffé... ressert ç... Gare à l'i...

Point... Play... le n... premier épis... arcade, la sui... nos frontières... restée au Jap... pas bougé de... en début de t... récapitulatif v... objectifs à att... éliminer, objet... imparti et nom... requises pour... total, ce ne so... d'une centaine... différentes qui... Les épreuves... à peine quelqu... chacune d'ent... faut vous mon... surtout, bon ti... quelques nivea... de toucher cer... passants ou de... ex...

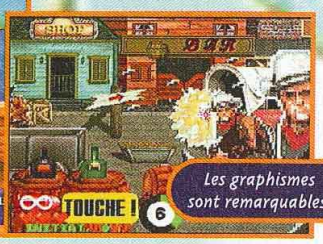
Un jeu pour... le calcu...

POINT BLANK 2

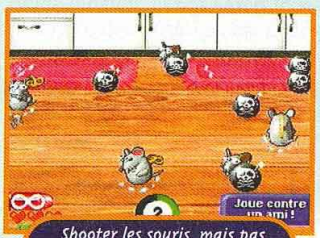
Point Blank, sorti il y a tout juste un an, se voit offrir une suite : Point Blank 2 (mais où vont-ils chercher ces titres ?). Rien de nouveau au menu : on reprend les mêmes ingrédients, on réchauffe et on vous ressert ça avec le sourire. Gare à l'indigestion !

Point Blank 2 sur Playstation... Rien que le nom amuse ! Si le premier épisode était sorti en arcade, la suite n'a jamais atteint nos frontières et est sagement restée au Japon. Le principe n'a pas bougé depuis le précédent : en début de tableau, un bref récapitulatif vous indique les objectifs à atteindre (cibles à éliminer, objets à éviter, temps imparti et nombre de balles requises pour le niveau). Au total, ce ne sont pas moins d'une centaine d'épreuves différentes qui sont proposées. Les épreuves sont très brèves, à peine quelques secondes pour chacune d'entre elles. Il vous faut vous montrer rapide et surtout, bon tireur. En effet, dans quelques niveaux, il est interdit de toucher certaines cibles (des passants ou des bombes, par exemple). Chaque erreur vous enlève un cœur... Trois fautes dans le même niveau, et la partie se termine. Deux joueurs peuvent s'affronter sur un même niveau, soit en coopération, soit en match. Cependant, malgré sa grande diversité, Point Blank 2 n'amusera que les plus jeunes. Les pros du Gun Con préféreront à coup sûr le sublime Time Crisis.

Avant de cribler les cibles, lisez donc l'indication située en haut et au centre de l'écran !



Les graphismes sont remarquables.



Shooter les souris, mais pas les bombes, fallait y penser.

Le métro new-yorkais est vraiment mal fréquenté.

Un jeu pour élèves de cours préparatoire : le calcul. Vous comprenez, vous ?

AVIS NON !

Désolé, mais Point Blank 2 n'est vraiment pas amusant ! Demander de dépenser plus de 300 balles pour ça, ça revient quand même un peu à se payer de la tête des joueurs ! Franchement, même en oubliant les graphismes minables et les quelques rares animations, on s'ennuie terriblement et surtout, très rapidement. Les épreuves sont certes très nombreuses, mais le plaisir de jouer n'est pas au rendez-vous. Et, comme dit le proverbe, " Joueur pas amusé, joueur pas acheter ". A oublier le plus rapidement possible !

NIIICO

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NAMCO
- Éditeur : SCEE
- TIR SUR CIBLES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : GUN CON

PRESENTATION 85%
Textes et voix en français, options claires et nombreuses.

GRAPHISMES 60%
Pixélisation à gogo ! La PS sous son plus mauvais jour.

ANIMATION 85%
Fluide et rapide. Le contraire eût été étonnant !

MUSIQUE 80%
Les thèmes sont plutôt rythmés et nous entraînent dans le jeu.

BRUITAGES 80%
Les bruitages sont amusants et bien réalisés.

DUREE DE VIE 85%
Les épreuves sont nombreuses : près d'une centaine.

JOUABILITE 90%
La prise en main est très rapide. Du bon boulot.

INTERET 65%

Point Blank 2 s'adresse aux plus jeunes. D'un intérêt limité, il n'est pas vraiment amusant.

Ogre Battle 64

Au mois de juin, vous aviez déjà pu admiré quelques photos dans notre rubrique Japon : Ogre Battle, titre mythique sur SFC, pointe le bout de ses pixels sur N64. Alors, est-t-il aussi intéressant qu'il est beau ?

Ogre Battle 64 est un wargame reprenant le principe des épisodes précédents, auxquels les amateurs de SFC ont sûrement déjà joué. Le plan de jeu comporte plusieurs villes, en général placées à des endroits stratégiques. Certaines sont alliées à votre cause, mais la plupart sont protégées par des troupes ennemies. Bien sûr, vous pouvez les envahir. Pour finir un niveau, il vous faudra prendre la capitale sans que votre base soit envahie. On s'en doute, ce n'est pas toujours simple, et il vaut mieux prendre son temps et progresser lentement, par étapes.

Batailles rangées

Pour parvenir à la victoire, vous diposez d'unités qui gagnent des points d'expérience et peuvent changer de classe avec le temps. Vous récupérez aussi de nouvelles troupes, humaines ou pas. La fatigue de vos armées est gérée, ce qui signifie qu'elles doivent se reposer de temps à autre. Lorsque vous demeurez quelques temps dans une ville, vos guerriers peuvent faire soigner leurs blessures. Si vous constatez qu'une de vos divisions est mal en point, envoyez-la derrière le front, dans une villle. Les combats sont gérés par la console et les batailles se déroulent en trois rounds, l'issue des combats dépendant des dégâts infligés aux adversaires. En général, le perdant s'enfuit à toutes jambes et abandonne sa position. Il n'est donc pas évident de détruire complètement une unité. Seule solution pour les annihiler vraiment : les poursuivre.

On peut appuyer sur pause pour donner des ordres à ses troupes, ou laisser les choses se dérouler en temps réel.

Toute résistance est inutile !

Les mages sont de redoutables adversaires.

L'ennemi s'enfuit vers sa ville, il faut le rattraper.

Entre les missions, il y a assez peu de blabla.

AVIS OUI, MAIS...

Ogre Battle 64 bénéficie d'une réalisation très soignée et, surtout, de graphismes impressionnants ! Le jeu est assez classique, et simple d'accès. Il finit malheureusement par sembler un peu répétitif à la longue. Dommage aussi que les cartes de tarots qui donnaient des pouvoirs ne soient plus de la partie. Bref, je suis un peu déçu car je m'attendais à une bombe qui mette les autres jeux minables. Au final, reste tout de même un bon jeu qui plaira aux amateurs du genre.

PANDA

Les points d ennemie

Laisser des e
mal en point
lignes, const
grave erreur
pouraient ret
ville récupére
se diriger ver
laissée sans
Soyez vigilan

FIGHT
On ne dirige p
les combats –
wargame, pas
même indique
Le placement

On ne dirig juste une t

Les points de vies des troupes ennemies sont affichés.

Laisser des ennemis, même mal en point derrière vos lignes, constituerait une grave erreur stratégique ; ils pouraient retourner dans leur ville récupérer des forces ou se diriger vers votre base, laissée sans défense. Soyez vigilant !

AVIS NON, MAIS...

D'accord, Ogre Battle 3 est beau, il bénéficie d'animations magnifiques et de très belles musiques... Mais franchement, le côté «tactics» est assez pauvre. Vous vous contentez, lors des combats, de diriger vaguement votre armée (vous ne choisissez pas qui attaque quel ennemi, c'est aléatoire). En plus, les combats sont ridiculement courts (en trois rounds), ce qui donne au final un jeu très spécial. Et pour finir, il n'y a aucun côté RPG : les combats se succèdent, entrecoupés de quelques dialogues... Un beau jeu, mais sans grand intérêt.

CHEUB

FIGHT !

On ne dirige pas ses troupes pendant les combats – Ogre Battle est un wargame, pas un tactics. On peut tout de même indiquer la marche à suivre. Le placement des troupes sur le plan de jeu se révèle d'autant plus important qu'assez peu d'unités touchent à distance. Si une de vos unités apparaît faible en points de vie, mettez-la derrière une barrière de guerriers.

On ne dirige pas ses soldats, on leur indique juste une tactique à suivre.

Les sorts bénéficient d'effets de lumière assez réussis.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : QUEST
- Éditeur : NINTENDO
- WARGAME
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 85%
Pas mal du tout, pour une cartouche.

GRAPHISMES 93%
Vraiment très jolis, fins et colorés.

ANIMATION -
Dans ce genre de jeu, l'animation n'est pas un critère décisif.

MUSIQUE 91%
Les musiques sont très agréables.

BRUITAGES 85%
Ça manque toujours un peu de digits, mais c'est bien dans l'ensemble.

DUREE DE VIE 92%
Vous en avez pour un long moment.

JOUABILITE 90%
Le japonais ne pose pas vraiment de problème.

INTERET 87%

Ogre Batle est un bon jeu, peut-être un peu répétitif, mais qui bénéficie d'une réalisation très soignée.

Mégahit Consoles+

Speed Freaks

Avant, il y avait un temps pour tout. Un temps pour les vacances, un temps pour la rentrée et un temps pour jouer aux jeux vidéo. Mais aujourd'hui, arrive la nouvelle petite sucrerie de chez Sony, qui gâtera vos nuits et vos jours : le moment est venu de vous consacrer exclusivement à votre Playstation.

L'introduction du jeu situe immédiatement l'orientation arcade de la partie. Les couleurs sont vives, la musique détonante et les personnages charismatiques. Speed Freaks est un Mario Kart-Like. Des petits personnages attachants vont en découdre à bord de karts surboostés. Le dynamisme de la première séquence place le joueur dans les conditions idéales pour apprécier un jeu si haut en couleur et en sensations. Les premiers menus proposent différents modes de jeu. Une course simple, immédiatement accessible, permet aux truculents protagonistes de se livrer une bataille sans merci sur des circuits plus surprenants les uns que les autres.

Le mode Time Attack permet aux fous du volant de venir battre des records de vitesse dans les sinueux virages des plus vicieux tracés. Le mode Tournoi est une belle attraction, puisqu'il propose un challenge relevé sur une série de circuits prédéterminée. Il est également possible de choisir ses propres tracés pour un confort de jeu total. Les courses s'enchaînent et il faut assurer une bonne place pour bien figurer dans le classement final.
Les victoires dans les différents modes de jeu ouvrent la porte de circuits périlleux réservés à l'élite des pilotes de kart, ainsi qu'à des bonus qui viennent pimenter l'action dans les différentes courses. Sur la piste, l'action est très soutenue. Il faut, au hasard des trajectoires, récolter des bonus ou des armes pour empêcher la bonne progression des adversaires. La diversité des armes et des gadgets donne aux courses un charme délirant tout en introduisant un aspect tactique non négligeable.
Il est possible de tirer au missile sur les concurrents devant vous, comme de lâcher une bombe sur le chemin de vos poursuivants. Et les astuces sont nombreuses pour éviter les pièges de la course. Des accélérateurs sur le sol donnent du boost à votre kart, tout comme l'utilisation d'une brutale accélération après avoir récolté des pièces dispersées sur le circuit. Le mode Multijoueur est sans aucun doute l'atout majeur de ce soft. Jusqu'à quatre joueurs vont pouvoir profiter des finesses et de l'animation sans faille de Speed Freaks. Les karts répondent différemment selon le conducteur que vous aurez choisi. Six pilotes sont disponibles dès le début et chacun possède des aptitudes particulières. Les circuits sont variés et les décors valent tous le détour. Le niveau de détail est très important et les couleurs vives de l'ensemble achèvent de propulser ce titre au sommet de la hiérarchie des jeux les plus attachants. L'esthétique générale est très travaillée et au plaisir des yeux vient s'ajouter une prise en main toute instinctive. Ce titre-là fera le bonheur des fadas de jeux de course débridés, rapides et originaux.

AVIS OUI, MAIS...

Voici un très bon jeu d'arcade, qui devrait combler les amateurs du genre. L'animation dynamique et les nombreuses innovations promettent un bon moment, d'autant que les sensations (et l'humour) sont au rendez-vous. Un vrai régal pour les yeux et les zygomatiques. La seule ombre au tableau concerne la durée de vie qui, même si elle reste confortable grâce au mode Multijoueur, est un peu limitée par des modes de jeu, finalement assez convenus.

TOXIC

Le triple tir produit un effet visuel impressionnant. Les ennemis ne s'en relèvent que rarement.

Les bonus sont nombreux sur la piste. Défensifs ou offensifs, ils vous rendront de fiers services si vous les utilisez à bon escient.

LES DÉCORS

Le dépaysement est garanti avec Speed Freaks. Les abords des circuits sont agréables au regard. Mais tout va si vite qu'on n'a guère le loisir de profiter pleinement du paysage, voici quelques exemples pris sur le vif.

Un endroit réservé aux grands pilotes avides de sensations fortes. Une très belle course de nuit, sur le bitume, sous les étoiles... Des décors splendides au bord de la piste.

Attention, il y a là un nombre impressionnant de virages traîtres. Il faut rester concentré du début à la fin du parcours pour espérer figurer au classement final.

Ces écrans proposent une variété de couleurs extraordinaires. Les attractions ne manquent pas dans ce parc aux longues lignes droites.

L'occasion idéale de faire un petit tour au bord de l'eau. Les mouettes et les plagistes vous attendent pour admirer vos exploits... sous le soleil exactement.

La mitrailleuse est une des attractions principales du jeu.

Le mode Multijoueur réserve de grands moments de convivialité et de franches rigolades pour les concurrents.

Les accélérateurs de la piste, conjugués au turbo du kart, sont un bon moyen de prendre l'avantage dans les lignes droites.

AVIS OUI !

Le principe du kart a fait fureur sur Nintendo 64 avec le célèbre Mario Kart. Alors que le Crash Kart se profile à l'horizon, voici Speed Freaks. Les persos sont marrants et le jeu, rapide. Ce n'est pas très beau, mais ce n'est pas laid non plus. Le mode Multijoueur semble à la hauteur. La seule chose qui m'ennuie, c'est la maniabilité approximative à la croix directionnelle et carrément floue à l'analogique. De plus, les gadgets ne m'ont guère étonné, tout cela reste bien classique. Moi, j'attendrais Crash Kart Racing, na !

SWITCHY

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : FUN COM
- Éditeur : SONY
- COURSE DE KARTS
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 92%

Images de synthèse façon DA. Persos attachants, couleurs gaies et dynamisantes.

GRAPHISMES 92%

Des couleurs vives et des détails. Très accrocheur.

ANIMATION 91%

Mouvements vifs et rapidité de l'action pour fans de jeu de course débridés.

MUSIQUE 88%

Des petits thèmes sympatoches viennent régaler les oreilles des mélomanes.

BRUITAGES 85%

Un peu discrets. Les repères sonores apportent un certain confort auditif.

DUREE DE VIE 92%

On s'amuse longtemps avec des héros aussi charismatiques.

JOUABILITE 92%

Chaque perso a un style de conduite. Les commandes répondent vraiment bien.

INTERET 90%

Un bon jeu de course, dans la même catégorie que Mario Kart. Ses qualités visuelles et son animation dynamique le hissent jusqu'au podium.

Mégahit CONSOLES+

JADE COCOON

STORY OF THE TAMAMAYU

Jade Cocoon, aussi connu sous le nom de Tamamayu Monogatari en version japonaise, est un RPG à ne pas rater. Et, pour une fois, on n'aura pas attendu des siècles avant de voir venir la version française (qui sort en octobre).

Jade Cocoon est un RPG en 3D dans le style de Final Fantasy. Les personnages sont modélisés en 3D, avec des décors fixes plutôt jolis. Vous incarnez un Cocoon Master, le dernier espoir de votre village ! Vous avez le pouvoir de capturer les monstres qui pullulent dans les forêts. Mais il faut d'abord leur infliger pas mal de dégâts pour avoir de bonnes chances de succès. Les tuer ne servant pas à grand-chose, une fois que vous les avez capturés, vous retournez au village, pour les amener à votre femme. Dès lors, elle peut les purifier, ce qui vous permet ensuite de les utiliser en combat. En effet, le monstre apprivoisé peut prendre votre place lors d'un affrontement, ce qui est fort avantageux lorsque votre énergie faiblit dangereusement. Votre dulcinée peut aussi transformer le cocon en soie, que vous pouvez revendre. Ce commerce est le seul moyen que vous ayez de vous faire de l'argent (bien utile pour acheter de l'équipement). Enfin, vous pouvez combiner deux monstres pour essayer d'en obtenir un troisième plus puissant. Chaque monstre est issu d'un des quatre éléments, la terre, l'air, le feu ou l'eau. Il faut donc garder cela à l'esprit lors des combinaisons. De même pour les combats, l'eau éteint le feu... Mais vous ne pouvez emporter que trois monstres avec vous. Enfin, le jeu possède de fantastiques dessins animés, qui, à eux seuls, justifient déjà le détour.

Une clef traîne par terre, mais un monstre n'est pas loin.

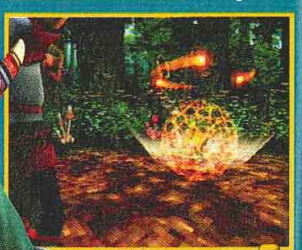
Les décors sont très soignés.

CAPTURE

Les monstres ont des niveaux, de même que votre héros. Plus l'écart de niveaux est à votre avantage et plus il sera facile de capturer le monstre. A l'inverse, il faudra beaucoup affaiblir un monstre puissant avant de pouvoir le capturer.

En jouant un peu de flûte, le Cocoon Master se concentre...

Pour emprisonner le monstre, on peut lui envoyer une boule d'énergie.

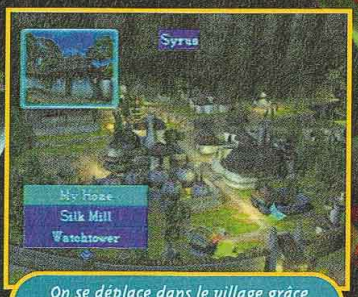


Le piège se referme et le tour est joué !

AVIS OUI !

L'ambiance de Jade Cocoon est captivante. Une fois qu'on est entré dans le jeu, il est difficile d'en décrocher. Même si le principe reste assez classique dans son déroulement, il y a quelques petites idées sympathiques. Par exemple, le système des monstres que l'on capture est très bien vu. En plus, vu les dessins animés que contient le jeu, les amateurs de mangas seront aux anges. Bref, un excellent titre, qui conviendra à ceux qui veulent s'initier au genre.

PANDA



On se déplace dans le village grâce à une interface graphique.

BATAILLE

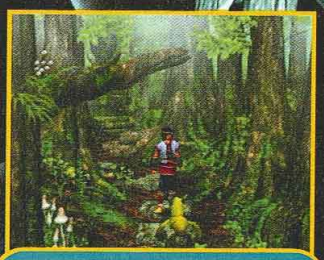
Lorsque les vilains sont trop puissants, il faut utiliser ses propres monstres pour les affronter. Sinon, vous risquez soit de vous faire hacher menu, soit d'épuiser rapidement votre stock de potions de soins.

Bon, j'avoue, j'ai un peu triché au niveau des points de vie...

Les monstres possèdent des magies dévastatrices qu'il faudra parer !

Il faut s'équiper en potions de vie, et surtout de cure.

Ce Cocoon Master aguerri prodigue de précieux conseils.

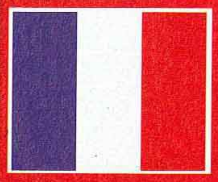


On voit arriver les monstres, cela permet d'éviter certains combats.

AVIS OUI !

Ce jeu est grave !! Les graphismes sont tellement bien faits qu'on se croirait dans un dessin animé. Les décors sont à tomber, la modélisation des persos est exceptionnelle, et j'adore les musiques planantes. De plus, le scénario et l'univers du jeu sont originaux. Jade Cocoon est de loin le jeu d'aventure qui m'a le plus accrochée depuis Zelda. Sa sortie officielle en octobre en France (et entièrement en français) est donc une excellente nouvelle pour nous tous !

GIA



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS

- Développeur : GENKI
- Éditeur : CRAVE
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : VIBRATIONS
- Vibrations : CORRECTES

PRESENTATION 91%
Un excellent dessin animé, dans la lignée de Nausica.

GRAPHISMES 88%
Les décors sont beaux et la 3D des personnages est correcte.

ANIMATION -
Il n'y a pas vraiment d'animation dans ce genre de jeux.

MUSIQUE 88%
Quelques belles mélodies agrémentent l'aventure.

BRUITAGES 89%
Les dialogues sont digitalisés.

DUREE DE VIE 87%
Les énigmes restent assez simples, mais les combats sont plus ardus...

JOUABILITE 88%
Pas de problème, c'est dommage qu'on ne puisse pas utiliser le pad analogique.

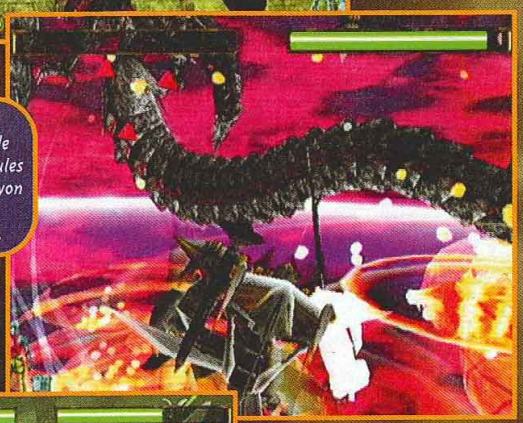
INTERET 90%

Jade Cocoon bénéficie d'une bonne réalisation, et d'une excellente ambiance, un bon RPG pour la rentrée!

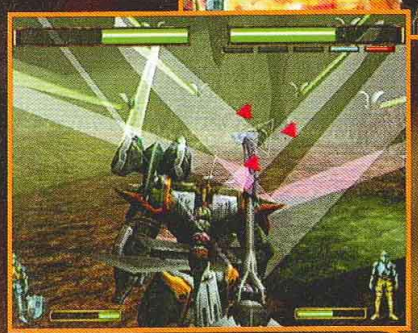
FRAME GRIDE

From Software est l'auteur de quelques titres PS, comme Armored Core ou King's Field. Frame Gride, jeu de combat de mechas rappelle Virtual On, le jeu d'arcade de Sega. Il le surpasse grâce à un système de kit de robot, qui a fait le bonheur des fans d'Armored Core.

Le boost. Visuellement très réussi, cela permet des combats aériens.



Le boss final est très difficile à battre, ses boules de feu et son rayon laser sont dévastateurs.



Dans ce stage où la lumière perce à travers les interstices de la roche, l'atmosphère est féerique.

Les contres comme les attaques sont visuelles, avec des effets spéciaux façon Soulcalibur.

Frame Gride est une simulation de combat de mechas. "Mecha" est le terme japonais qui désigne ces énormes robots pilotables, tels que l'on peut en voir dans nombre de productions nippones, de "Bioman" à "Macross". Ici, l'action se déroule à une période médiévale, mais dans un espace-temps différent du nôtre... La présence d'énormes robots aux allures de chevaliers le prouve.

Chevaliers en kit

On commence le jeu un mecha équipé des pièces de base. Pour acheter de nouvelles pièces, le joueur doit combattre d'autres mechas, qui sont accompagnés de droïdes. A chaque fois qu'il détruit un mecha ou un droïde, votre robot gagne un diamant. Dans votre dotation de départ, vous disposez également de deux squelettes de mecha. Cela permet de construire plusieurs types de machines en fonction de vos besoins stratégiques. Bien sûr, lors des combats, on ne fait pas mouche à tous les coups ! Néanmoins, grâce à un système de carte, on peut revenir à la charge plus tard, une fois le robot mieux équipé.

"Dare ta gueule..."

L'arsenal de ce dernier est d'ailleurs très conséquent. Jugez plutôt : jambes, bras, tête, châssis, dard (où l'on stocke des pierres de protection "anti-attaques" de feu, glace, éclair, etc.), lance spéciale

AVIS OUI !

N'en déplaise au Panda, Frame Gride est un bon jeu. Le système de pierres précieuses à fusionner pour avoir un nouvel équipement est intéressant. L'aspect RPG et l'ambiance médiévale sont aussi réussis. La réalisation technique fait honneur à la Dreamcast : les effets de lumière sont somptueux, et l'animation des monstre mécaniques, en 3D, parfaitement fluide. Bref, c'est bigrement beau et rapide. Malgré un mode solo et une durée de vie limités, Frame Gride promet des combats épiques et meurtriers.

SWITCH

Un droïde vau ne lésinez p

Les méchant attaques. Ici,

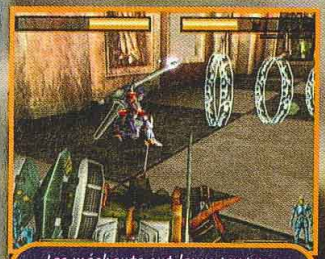
à l'épaule, arm
blanche !
Il y a bien sûr
de pièces, et la
pierres permet
allonge nettem
du jeu. D'autan
pierres, celles
d'obtenir l'épé
exemple, semb
à dégoter. Bien
Versus dans le
confronter vos
partie, et, au Ja
qui permet des
jusqu'à huit joue
fait un tabac. Vi
officielle !

AVIS OU

Frame Gride
plutôt réussis.
et cela se voit
on
L'
le
je
lo
p
du
un petit
pas d
je
am

PANDA

Un droïde vaut une pierre précieuse : ne lésinez pas sur les attaques.



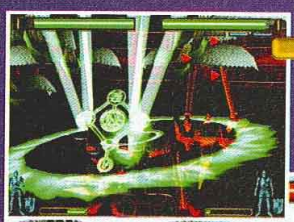
Les méchants ont leurs propres attaques. Ici, c'est raté, hé hé !

à l'épaule, arme de poing et arme blanche !
Il y a bien sûr plusieurs modèles de pièces, et la récupération des pierres permettant de les obtenir allonge nettement la durée de vie du jeu. D'autant que certaines pierres, celles permettant d'obtenir l'épée de feu par exemple, semblent très difficiles à dégoter. Bien sûr, un mode Versus dans lequel vous pouvez confronter vos mechas est de la partie, et, au Japon, le jeu online, qui permet des affrontements jusqu'à huit joueurs en simultané fait un tabac. Vivement la sortie officielle !

SPÉCIALITÉS MAISON !

Comme dans tout bon jeu où l'on doit exterminer l'adversaire, un pouvoir spécial est disponible. Il faut appuyer sur le bouton de frappe et le bouton de tir au même moment, pour asséner une super attaque. Celle-ci diffère suivant l'équipement installé sur l'épaule gauche – pentagrame magique, oiseaux de feu, tir de glace, etc.

Le droïde attaque à l'aide d'un pouvoir de glace. Notez que ce niveau dans les bois est parmi les plus réussi.



Admirez les effets de lumière... Difficile de se relever indemne après un coup pareil.

Le pentagrame empêche votre ennemi d'avancer et lui pompe son énergie. Redoutablement efficace !

L'ennemi, quand il est en difficulté, appelle des droïdes à la rescousse.

- Version : IMPORT
- Dialogues : –
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : FROM SOFTWARE
- Éditeur : SEGA
- COMBAT DE MECHAS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : –
- Sauvegarde : VM (2 BLOCS)
- Compatible : PURU-PURU PAK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 90%
Une belle intro en images de synthèse, très jolie et bien rythmée, rare sur DC !

GRAPHISMES 93%
Aires de combat réussies et variées. Effets de lumière et pouvoirs spéciaux somptueux.

ANIMATION 89%
Le jeu aurait pu être un poil plus rapide, il est néanmoins très fluide.

MUSIQUE 80%
Les musiques techno-médiévales collent bien à l'ambiance du jeu...

BRUITAGES 85%
Cliquetis du fer croisé, explosions, frottements... tout y est.

DUREE DE VIE 84%
Un peu répétitif, mais il y a les pierres d'équipement et le mode 2 joueurs.

JOUABILITE 92%
Bonne configuration du pad. Une fois le principe en main, c'est dans la poche.

INTERET 87%

Dotés d'éléments classiques du genre, Frame Gride bénéficie d'une bonne réalisation technique. Il frôle de peu le méga-hit...

AVIS OUI!

Frame Gride met en scène des mechas japonais plutôt réussis. Le character-design a été soigné et cela se voit ! La maniabilité étant assez bonne, on entre facilement dans le jeu. L'animation est fluide, bien qu'un peu lente à mon goût. Certes, ce genre de jeu se révèle un peu répétitif à la longue, mais bon... Le système de pierres pour changer les morceaux du robot est assez original et donne un petit coté "RPG" à ce jeu au demeurant pas désagréable du tout. Bref, un petit jeu sympa, qui fera le bonheur des amateurs du genre.

PANDA

Flying Dragon

Côté jeux de baston, on ne peut pas dire que la grande dame de Nintendo soit gâtée. Son catalogue s'enrichit aujourd'hui de Flying Dragon, petit jeu de castagne sans prétention, connu des amateurs d'import sous le nom d'Hyriunoken.

Depuis l'avènement de la Super Nintendo, les Hyriunoken défilent très régulièrement... La série est même passée brièvement par la Playstation. Malgré cela, ce titre, clone de tout ce que l'on a pu voir en matière de jeux de baston, n'a pas vraiment marqué les esprits. Dans cette mouture N64, on doit, en début de partie, effectuer plusieurs choix.

Dans un premier temps, il faut choisir la surface de combat : on peut se battre sur tout ou partie seulement de l'aire proposée. Quelle que soit votre sélection, le jeu restera, au niveau visuel, en 3D. Dans un second temps, il faut opter pour un certain état d'esprit : sérieux ou parodique. Si vous préférez délirer un peu, un mode SD (Super Deformed) est disponible. Il constitue l'une des originalités du titre.

L'autre originalité provient du mode Aventure, qui permet de récupérer des gadgets augmentant les caractéristiques de votre personnage. Ces derniers, appelés Trésors, peuvent être achetés à la boutique après les combats, ou récupérés au cours des affrontements. Le reste du jeu est tout ce qu'il y a de plus classique : Furies, Contres, mode Entrainement. Tout y est, certes, mais on s'y ennuie...

Raima contre son adversaire et s'apprête à l'éjecter, ça en jette un max !

Le combat se transforme parfois en un véritable ballet aérien, impressionnant !

AVIS NON !

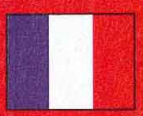
On ne peut pas dire que ce soit un immense privilège pour la N64 d'accueillir l'adaptation officielle d'Hyriunoken. Cette version, vieille d'au moins un an en import, n'a vraiment rien d'impressionnant : personnages petits et mal dessinés, effets spéciaux pour la plupart pitoyables, éléments classiques vus et revus dans d'autres softs bien meilleurs, animation à la limite du correct... À part son petit côté aventure avec ses trésors à récolter, Flying Dragon ne possède rien qui puisse vous motiver à l'acheter. Vive la plate-forme sur N64 !

SWITCH

Le vieux maître est un personnage que l'on peut voir dans la quasi totalité des softs de baston, et Culture Brain ne s'est pas refusé le cliché.

Admirez les impacts de coups. Bluffants, non ? Mais si... Prenez une loupe, plissez les yeux, vous verrez mieux !

Le coup de pied du Dragon enlève un bon paquet d'énergie, soignez votre garde !



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : CULTURE BRAIN
- Éditeur : INTERPLAY
- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : RUMBLE PAK

PRESENTATION 65%
Petite intro quelconque, présentation des menus banale.

GRAPHISMES 50%
Colorés mais grossiers. Personnages ridiculement petits.

ANIMATION 70%
Manque de fluidité, quelques ralentissements.

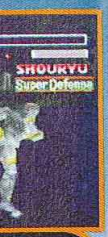
MUSIQUE 60%
Des thèmes japonais un peu saoulants.

BRUITAGES 40%
Tout simplement minables !

DUREE DE VIE 68%
Le principe du jeu reste trop classique.

JOUABILITE 85%
Les coups sortent plutôt bien.

INTERET 55%
Malgré le côté aventure, la médiocrité de la réalisation découragera les fans de baston.



adversaire
éjecter,
max !

orme parfois
llet aérien,
ant !

Version :
OFFICIELLE

Dialogues :
ANGLAIS

Textes :
ANGLAIS

URE BRAIN
RPLAY

ULTANÉMENT
OUI
RUMBLE PAK

ue,
us banale. 65%

nent petits. 50%

uelques 70%

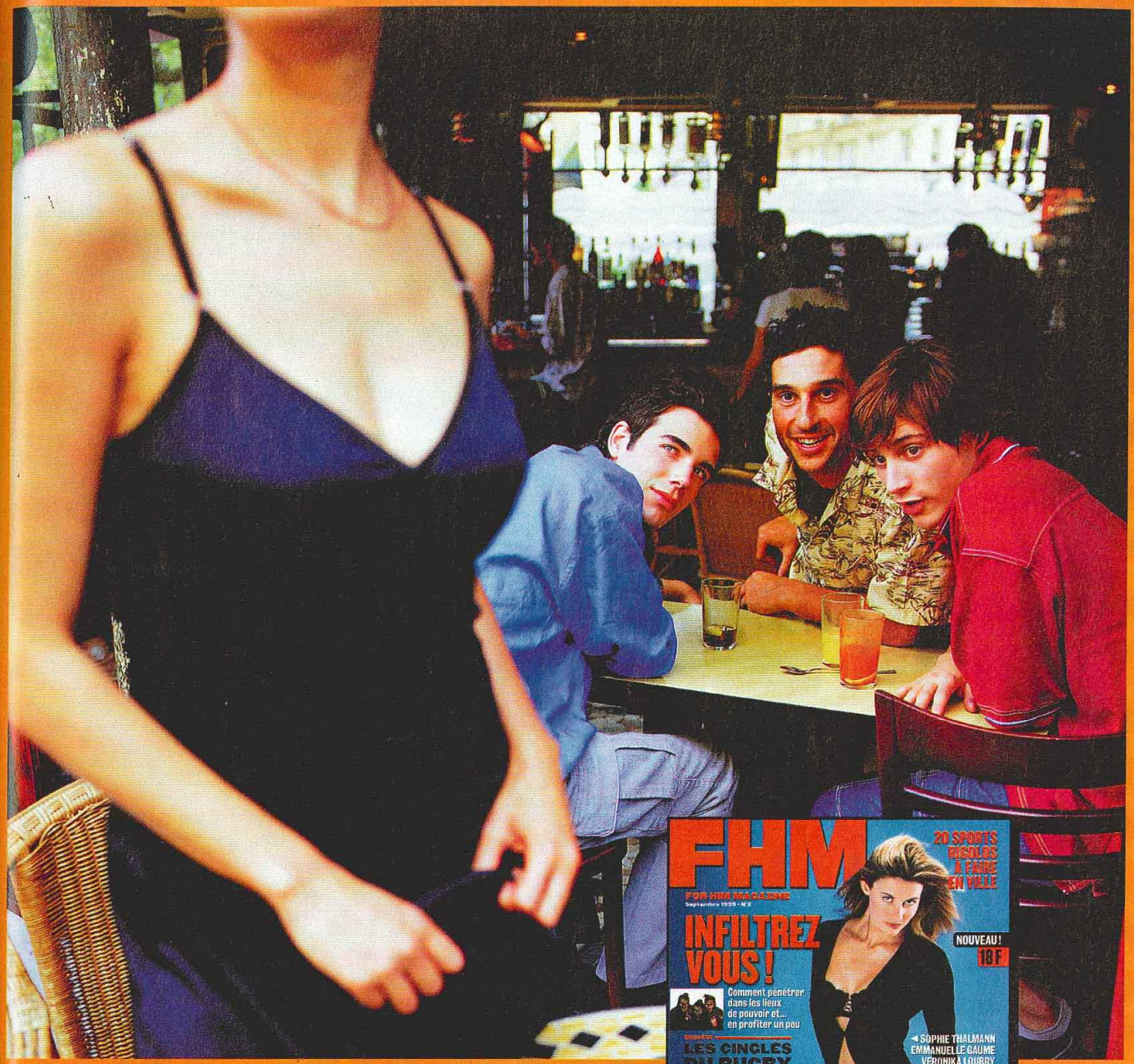
un peu 60%

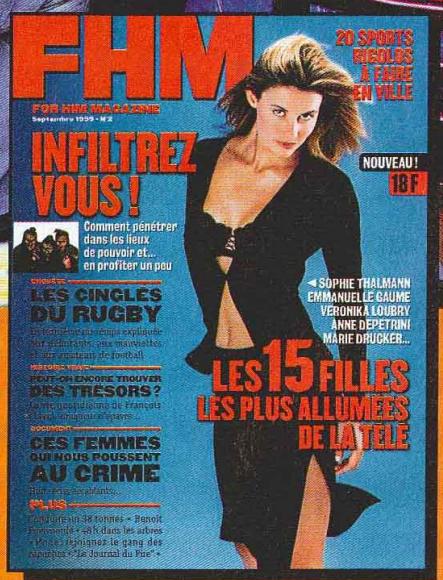
ables ! 40%

te trop 68%

tôt bien. 85%

re,
era 55%





FHM... Les hommes vont prendre une mauvaise habitude de plus.

Nouveau ! 18 F

N° 2 en vente à partir du 26 août

NRJ

FHM
FOR HIM MAGAZINE

MAGAZINE TYPIQUEMENT MASCULIN

ASTRO LANES

AVIS NON !

Des graphismes et des animations débiles sont bien servis par une atmosphère qui pousserait au suicide le plus optimiste des joyeux drilles et des modes de jeu rares mais inintéressants. Bref, on s'eclate autant que durant une séance chez le dentiste. Les décors filent la gerbe et les personnages méritent tous sans exception une mort dans d'atroces souffrances. Mais n'oublions pas la bande-son, qui décroche sans effort la palme du mauvais goût... Un cauchemar.

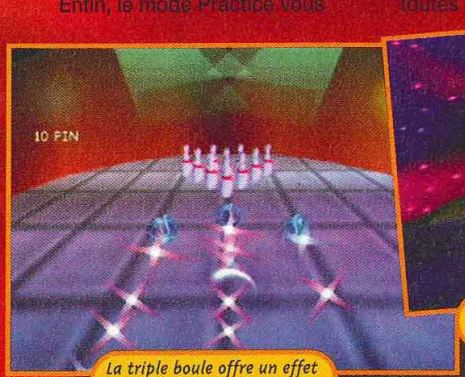
TOXIC

Milo est un gentil garçon qui n'arrête pas de jouer avec ses boules. Ces parents lui ont déjà dit moult fois d'arrêter, mais rien n'y fait ! C'est une occupation tellement visuelle qu'Interplay en a fait un jeu vidéo. A votre bon cœur, Messieurs, Dames, ma N64 se meurt !

Le choix de la boule est important. Choisissez-en une qui soit ronde, c'est déjà un exploit.

Le scénario du jeu est une perle de la science-fiction moderne. Dans le but de se perfectionner aux célèbres Jeux Astro, Milo, un adolescent du XXIIe siècle, participe à une compétition de bowling post-moderne télévisée. On pourrait déjà s'arrêter là et aller s'occuper de choses plus intéressantes, mais non !, il nous faut persister dans la régression intellectuelle. Au hasard des tournois et des compétitions de bowling, vous risquez de tomber sur une invasion extraterrestre ou bien encore faire une chute dans une nébuleuse.
Un programme alléchant pour un jeu à l'orientation débile très prononcée. Les modes de jeu sont au nombre de trois. Le mode League vous propose d'affronter les meilleurs joueurs d'astro-bowling de la galaxie. Le mode Versus permet à quatre joueurs de s'adonner à un bowling futuriste en toute décontraction. Enfin, le mode Practice vous aidera à maîtriser les deux boutons et les 2,5 astuces du jeu, bref à devenir encore meilleur dans la médiocrité.
Pour démarrer une partie, il faut choisir une boule parmi les six disponibles, puis un personnage au hasard parmi six également. Ne vous inquiétez pas, entre un pantin arthritique et un hydrocéphale grabataire, le choix sera vite fait ! Tous les persos ont à peu de chose près autant de charisme qu'une crotte de chien sèche. Bref, choisissez ensuite une piste pour relever le défi de votre terrible adversaire à l'haleine putride. Selon vos aptitudes à dégommer les quilles et votre total de points final, vous accéderez à de nouvelles pistes et à des passages secrets. Très vite, des bonus apparaissent sur la piste, qui vous aident à descendre toutes les quilles en un minimum de coups.
La méga-boule est un bonus qui fait grossir la boule de manière extraordinaire, si extraordinaire que rater son coup, avec un globe occupant tout l'écran, tient de l'exploit sans commune mesure. Bref, les bonus sont débiles et sans aucun intérêt.
Vous pourrez choisir sans grande précision l'angle de votre lancer, ainsi que la vitesse de votre boule.
Les pistes possèdent chacune leur particularité et il faudra jouer avec leur topographie pour viser le plus juste possible et atteindre le but ultime de tout une vie : le Trophée Astrolight (sans sucre).

Un coup gagnant est toujours célébré par une petite danse du joueur. Magnifique !



La triple boule offre un effet visuel de premier ordre.

Un moment de concentration : la préparation du coup.

Grande innovation : la boule géante. N'importe quoi !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : CRAVE ENT.
- Éditeur : INTERPLAY
- SIMU DE BOWLING (AH, AH !)
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (MC)
- Compatible : RUMBLE & POUBELLE PAK

PRESENTATION 50%
Si seulement les développeurs ne nous l'avait pas présenté...

GRAPHISMES 60%
Couleurs criardes, persos et décors grossiers (voire insultants).

ANIMATION 50%
Ça bouge quand même, preuve que le ridicule ne tue pas !

MUSIQUE 20%
Mieux vaudrait une semaine en enfer avec Patricia Kaas...

BRUITAGES 50%
Quelques bruits bizarres troublent l'ennui mortel.

DUREE DE VIE 50%
Si le cœur vous en dit, essayez de gagner le trophée final.

JOUABILITE 50%
Le strict minimum.

INTERET 40%
Le genre de jeu qu'on devrait interdire, d'une dangereuse bêtise. C'est sûr, on s'fout de nous !

FHM... Les hommes vont prendre une mauvaise habitude de plus.

Nouveau ! 18 F

N° 2 en vente à partir du 26 août

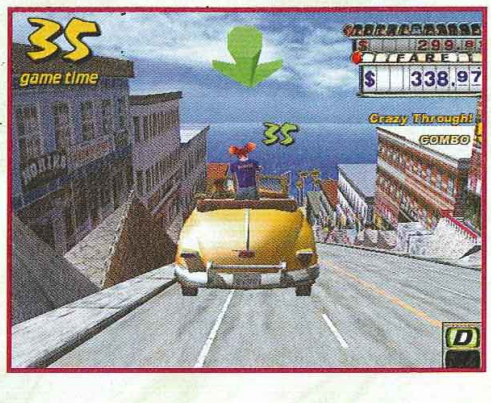
NRJ

FHM
FOR HIM MAGAZINE

MAGAZINE TYPIQUEMENT MASCULIN

Crazy Taxi

Enfin, l'un des jeux les plus fous de Sega arrive en France ! Au volant d'un taxi, votre but est de vous faire le plus de pognon possible. Et pour y parvenir, il n'y a pas trente-six solutions : il faut charger un maximum de clients. Pour cela, il suffit de s'arrêter près des gens qui hurlent au taxi. Attention, leur passer dessus ne vous apportera pas la course, il faut écraser la pédale de frein, et s'arrêter complètement pour que le pigeon puisse embarquer et vous communiquer sa destination. Et là, le carnage urbain commence...



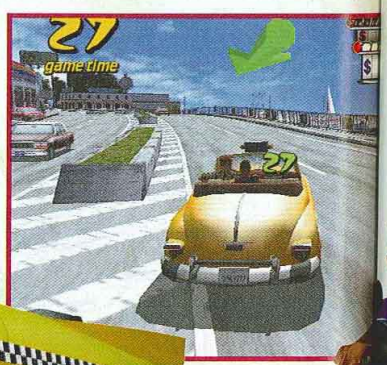
Au fou !

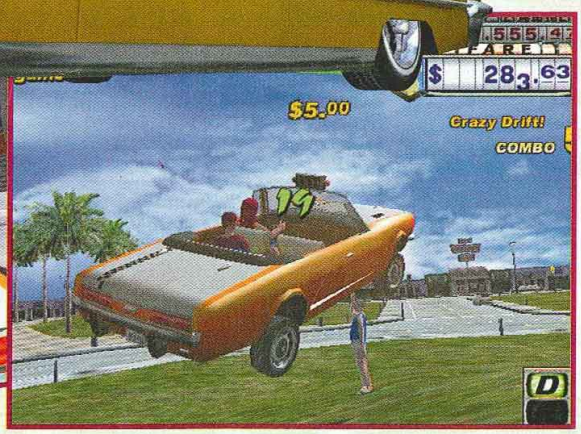
Une flèche apparaît en haut de l'écran, qui indique en permanence la direction à suivre. Tous les moyens sont bons parvenir à destination : rouler sur les trottoirs, renverser les terrasses de café, rouler à contre-sens sur l'autoroute et autres délires dans le même genre. On peut même aller faire un tour sous la mer, histoire de pêcher quelques badauds...

Arrivé à la station voulue, il faut s'arrêter de nouveau pour laisser descendre son voyageur. Le prix qu'il paiera dépendra de la rapidité de la course. Bien sûr, le chronomètre, stressant, ne vous laissera pas beaucoup de répit. Le secret du succès réside donc dans la connaissance de la ville, les raccourcis et les petits trucs des as du volant. C'est ultra fun. On s'amuse facilement et surtout, on peut jouer assez longtemps dès les premières parties. Le plaisir est immédiat, grâce à un principe et des commandes simples. Un volant, une pédale d'accélération, une pédale de frein et un levier de vitesse pour enclencher la marche arrière. Petit détail amusant : Crazy Taxi est infesté de pubs. Entre les destinations demandées (comme le Levi's Store, le Pizza Hut et le KFC), vous croiserez aussi plein de panneaux et de boutiques aux marques connues.

Exceptionnel

Finalement, Crazy Taxi n'a qu'un seul vrai défaut : il est assez répétitif. Mais la réalisation exceptionnelle fait oublier cette légère imperfection. Le souci du détail dans la ville est hallucinant. L'intelligence artificielle étonne par son humour. Ainsi, quand vous foncez droit sur un groupe de personnes, elles se jettent à terre dans tous les sens. Quand vous conduisez comme un chauffard, votre client vous engueule. Bref, des petites choses qui donne l'impression d'une véritable vie à l'intérieur du jeu. Alors, un conseil : courez l'essayer au plus vite !





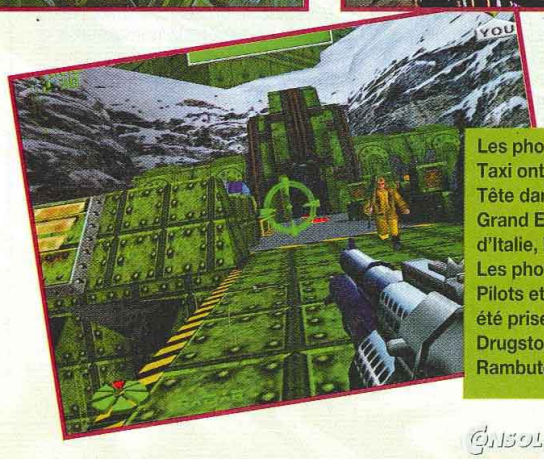
Airline Pilots

Piloter un avion de la Japan Airlines, ça vous tente ? Si oui, essayez ce nouveau jeu de Sega, qui ressemble à s'y méprendre à une véritable simulation de pilotage aérien.
Cette borne impressionne par sa taille et ses trois écrans en vue panoramique. Au programme, le mode Entraînement vous familiarisera avec cinq manœuvres «simples», comme décoller, suivre une trajectoire, atterrir... Pour piloter l'avion, vos mains se posent sur un levier de contrôle pour la direction et pour prendre ou perdre de l'altitude (en poussant ou en tirant le levier). Vos pieds se posent sur deux pédales, qui commandent les ailerons arrières. Concrètement, ils servent à se déplacer latéralement de façon plus précise. Un autre levier à votre droite contrôle la vitesse. Les experts pourront utiliser les trains d'atterrissage manuels. Au départ du mode Normal, vous aurez le choix entre trois niveaux, se déroulant à différentes heures de la journée. Le but est de récolter le plus de signaux dans le ciel, vous faisant gagner quelques précieuses secondes. Parfois, on vous proposera d'atterrir. Si vous choisissez cette option, sachez que la partie est finie, que vous réussissiez à poser votre engin ou pas. Vous l'avez compris, Airline Pilots sort des sentiers battus. Les secousses et les digits accentuent le côté simulation. Alors, en attendant de passer votre brevet de pilote, vous pouvez toujours rêver en y jouant.

, votre client
des petites
mpression
l'intérieur
seil : courez
!

War

Midway fait preuve d'originalité en sortant un doom-like façon PC en arcade. En solo, en link coopératif ou en «chacun pour sa pomme», on retrouve tous les ingrédients d'un bon doom-like classique, avec des armes du tonnerre, et des persos au physique peu engageant. Mais, pas de subtilités superflues, que du bourrinage simple et efficace. Les commandes sont franchement déroutantes : la main droite se cale sur un gun, comme sur l'écran. Il suffit de le bouger à la manière d'un stick pour voir ce qui se passe autour. Votre main gauche a accès à quatre boutons pour se déplacer, et un pour sauter.
En mode Scénario, le jeu n'attire pas vraiment les foules. C'est surtout à plusieurs, l'un contre l'autre, que l'on s'amuse comme des fous. Dans ce mode, seul le temps de jeu compte, et pas la fréquence des morts. A la fin, le gagnant conserve son crédit.



Les photos de Crazy Taxi ont été prises à la Tête dans les Nuages Grand Ecran, Place d'Italie, Paris 13e. Les photos d'Airline Pilots et de War ont été prises à Games Drugstore, 77, rue Rambuteau, Paris 2e.

Pas évident de faire son choix parmi les dizaines de nouveaux jeux qui sortent chaque mois... Surtout que leur prix ne vous laisse pas droit à l'erreur ! Consoles+ vous vient en aide et vous offre une sélection des meilleurs jeux disponibles en version officielle sur Playstation et Nintendo.

METAL GEAR SOLID
ACTION 3D

- Konami
- 1 Joueur
- Dual Shock
- Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrez une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terrorristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu.

Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide ! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.

DRIVER
ACTION AUTOMOBILE

- GT Interactive
- 1 joueur
- Pad analogique
- Dual Shock

Un jeu bourré d'action et de courses poursuites à travers les quatre plus grandes villes des Etats-Unis. 3D temps réel à gogo et cascades à profusion. Le top !

RESIDENT EVIL 2
AVENTURE ACTION 3D

- Capcom
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Le jeu le plus gore et le plus angoissant de la Playstation ! Une aventure qui va vous donner des frissons et la chair de poule (belge). Une vraie boucherie !

STREET FIGHTER ALPHA 3
BASTON 2D

- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

TEKKEN 3
BASTON 3D

- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

K.O. KINGS
BOXE

- EA
- 2 joueurs
- Carte mémoire
- Dual Shock

Dans la peau des plus grands champions, mettez tous vos adversaires KO. Mohammed Ali, Sugar Ray, Mike Tison... ils sont tous là !

RIDGE RACER TYPE 4
COURSE ARCADE

- Sony
- 4 joueurs
- Jogcon
- Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

MOTO RACER
COURSE DE MOTO

- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

COLIN McRAE RALLY
COURSE DE RALLYE

- Codemasters
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Pad analogique

Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

WIPEOUT 3
COURSE FUTURISTE

- Psygnosis
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

La relève est là ! WipEout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vus, c'est le must sur PS !

DUKE NUKEM 3D
DOOM-LIKE

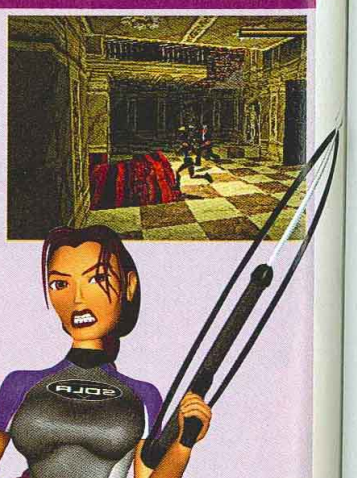
- GT Interactive
- 2 joueurs
- Carte mémoire

Un épisode du célèbre Duke Nukem développé spécialement pour la Playstation avec des niveaux inédits. Humour et sang frais à tous les étages.

TOMB RAIDER 2
EXPLORATION 3D

- Eidos
- 1 joueur
- Carte-mémoire

On ne présente plus le jeu qui a donné ses lettres de noblesse à l'exploration 3D. Ce deuxième volet a gardé sa pêche. Il suffit de plonger dedans pour ne plus en ressortir. Amusez-vous à découvrir des décors magnifiques, baignant dans une ambiance unique. Les mouvements de l'inaccessible Lara sont aussi variés que nombreux. Alors, si vous n'avez pas déjà succombé à son charme, allez-y les yeux fermés (ou, mieux, gardez-les ouverts pour apprécier les appas de la pin-up la plus célèbre du monde du jeu vidéo).



ISS 98
FOOT ARCADE

- Konami
- 2 Joueurs
- Carte-mémoire

Konami reste fidèle à sa réputation. ISS 98 fait l'unanimité grâce à une maniabilité indétrônable. La prise en main est immédiate et instinctive.

FORMULA ONE
FORMULE 1

- Psygnosis
- 2 joueurs
- Dual shock
- Carte-mémoire

La formule 1 sur Playstation par excellence. Sur les musiques de Joe Satriani, participez aux plus grands championnats, sur les circuits les plus prestigieux.

X-GAMES PRO BOARDERS
GLISSE

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire

Yeah man, si tu kiffes la glisse, ce jeu est pour toi. C'est super réaliste et bien plus recherché que tout ce que t'as pu voir sur PS. Du pur snowboard!

BOMBERMAN
JEU MULTIJOUEUR

● Hudson Soft
● 5 joueurs
Carte-mémoire
Multitap

Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

BUST A GROOVE
JEU DE MUSIQUE

● Sony
● 2 joueurs
Carte mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voicl le programme alléchant que vous propose Bust a Groove. Paillettes en options.

CAPCOM GENERATIONS
OLDIES

● Virgin
● 2 joueurs
Carte mémoire
Dual shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

APE ESCAPE
PLATES-FORMES 3D

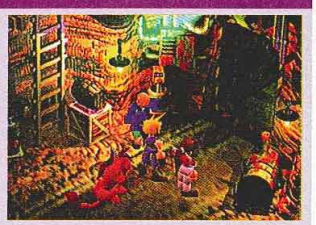
● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Ape Escape constitue la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec le pad analogique.

FINAL FANTASY VII
RPG

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire

L'aventure avec un grand "A". La magie de Final Fantasy VII vous transportera au royaume des rêves. Dans la peau de Cloud, Tifa, Aeris et Red XIII, vous devrez sauver le monde et déjouer les plans diaboliques de Sephiroth. Au passage, plein de petites quêtes allongeront considérablement la durée de vie du jeu. Elever des Chocobo, jouer au casino, faire du snowboard, conduire une moto, plonger avec un sous-marin... Final Fantasy VII propose une telle variété qu'on ne sait plus où donner de la tête. En un mot : indispensable !!!



BUST A MOVE 3
PUZZLE RÉFLEXION

● Acclaim
● 4 joueurs
Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

R-TYPE DELTA
SHOOT'EM UP

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

GRAN TURISMO
SIMULATION AUTOMOBILE

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual shock

Une fois que vous aurez pris le volant de l'une des cent cinquante voitures, votre vie ne sera plus la même. Les ralentis vont vous retourner la tête !

FIFA 99
SIMULATION DE FOOTBALL

● Electronic Arts
● 4 joueurs
Carte-mémoire

Dernière mise à jour de cette superbe simulation de football. Au rayon nouveautés : les noms des joueurs de la saison 98/99 et un partenariat officiel de la Fifa.

L'EXODE D'ABE
ACTION/RÉFLEXION

● GT Inetractive
● 1 joueur
Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

VANDAL HEARTS
WARGAME

● Konami
● 1 joueur
Carte-mémoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

MISSION TESLA
STRATÉGIE TEMPS RÉEL

● Electronic Arts
● 2 joueurs
Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviets continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

TIME CRISIS
TIR SUR ÉCRAN

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun alliée à la finesse du jeu en font un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS
SIMULATION DE TENNIS

● Sony
● 4 joueurs
Carte-mémoire

La belle Anna a enfin son jeu. Il s'agit de la suite de Smash Court Tennis de Namco. Cette simulation est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre.
En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.

FIGHTER DESTINY
BASTON

- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64, alors...

TOP GEAR OVERDRIVE
COURSE ARCADE

- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Les jeux de course ne sont pas vraiment top sur N64. Alors quand on en tient un correct, on en profite pour vous le signaler. La maniabilité est très arcade.

NBA PRO 99
BASKET

- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.

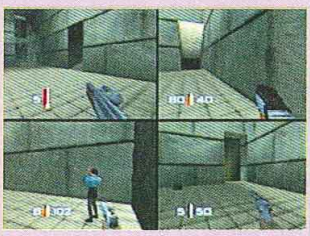
V-RALLY
COURSE DE RALLYE

- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory pak
- Rumble pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit ? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally !

GOLDENEYE
DOOM-LIKE

- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak



Voici la meilleure adaptation d'un film en jeu vidéo. Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Attention, ne pensez pas avancer en tirant sur tout ce qui bouge, vous vous feriez éliminer très rapidement. N'en déplaise à certains, il faut user de patience et de stratégie pour remplir chacune des missions. Le mode Multijoueur est, quant à lui, une merveille du genre et 4 joueurs peuvent s'affronter dans des niveaux spécialement créés pour l'occasion.

ZELDA OCARINA OF TIME
ACTION/JEU DE ROLE

- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique !

1080 SNOWBOARDING
GLISSE

- Nintendo
- 2 joueurs
- Rumble Pak

Les sports d'hiver sont loin maintenant. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse des dernières vacances.

WIPEOUT 64
COURSE FUTURISTE

- Infogrames
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

ISS PRO 98
FOOT ARCADE

- Konami
- 4 joueur
- Memory Pak
- Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, une-deux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

F1 WORLD GRAND PRIX
FORMULE 1

- Nintendo
- 2 joueurs
- Rumble Pak

Une simulation de Formule 1 qui demande beaucoup de maîtrise pour ne pas partir en tête à queue au premier virage. Des sensations de vitesse pures !

BUST A MOVE 3
PUZZLE RÉFLEXION

- Acclaim
- 4 joueurs
- Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.

ALL STAR TENNIS
TENNIS

- Ubi Soft
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Rejoignez la saison de tennis dans cette superbe simulation. Tous les coups du tennis sont présents, ainsi que des modes de jeu très... spéciaux ! A découvrir.

ROGUE SQUADRON
SHOOT'EM UP

- Nintendo
- 1 joueur
- Ram Pak
- Rumble pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

FIFA 99
SIMULATION DE FOOTBALL

- E.A. Sport
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa. Toutes les sensations de ce sport magnifique dans une cartouche.

MARIO KART 64
JEU MULTIJOUEUR

- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must !

MARIO 64/BANJO-KAZOOIE
PLATES-FORMES 3D

- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Mario 64, qui fut l'un des premiers jeux de la console Nintendo 64, reste encore à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main exceptionnelle et durée de vie immense. Banjo-Kazooie s'en inspire grandement et dispose de graphismes plus fouillés. Grâce aux deux personnages

que vous dirigez au choix à tout instant de la partie (un ours ou un oiseau), le jeu prend une nouvelle dimension et se révèle d'un intéret redoutable. Les niveaux sont immenses et d'une très grande variété.
Deux titres indétrônables !

tendo
oueurs

ole Pak
t loin
al pour
nt

ami
ueur
ry Pak
le Pak
s du sport
nde, ça
asses, une-
. C'est vous

im
eurs
y Pak

e aussi de
lez les
r et faites-
ee partie de
e.

noix à tout
ours ou un
ne nouvelle
e d'un
s niveaux
ne très

oles !

SUNRISE
IMPORT
14,rue des messageries 75010 paris
tel/01/47/70/27/04 fax/01/47/70/27/06
THE KING OF FIGHTERS
Millennium Battle
http://www.sUNrISe-ImPOrt.com

PROCHAINEMENT SUR VOS ÉCRANS...

En un coup d'œil, toutes les sorties des jeux pour les mois à venir.

OCTOBRE

PLAYSTATION
- Centipede
- Chocobo
- Cyber Tiger
- Destrega
- Dream Story
- Fifa 2000
- Fighting Force 2
- Fisherman's Bait
- Formula One 99
- Hell Knight
- Hot Wheels
- ISS Pro Evolution
- Jade Cocoon
- Killer Loop
- Kingsley
- Kurushi Finals
- Le Monde des bleus
- Legend of Foresia
- Metal Gear Solid Missions Spéciales
- Mission: Impossible
- Nascar
- NBA 2000
- NFL Madden
- NHL
- No Fear Mountain Downhill Biking
- Pong
- Prince Naseem Boxing
- Rainbow Six
- RC Stunt Copter
- Reel Fishing
- Re-Volt
- Roadster 99
- Ronin Blade
- Sled Storm
- Star Wars : Episode 1 La Menace Fantôme
- Supercross Championship
- Telefoot Manager
- The Next Tetris
- Tony Hawk Pro Skater
- UEFA Striker
- Um Jammer Lammy
- Warpath
- Worms Pinball
- Wu Tang : Shaolin Style

NINTENDO 64
- Armorines
- Asteroids
- California Speed
- Cyber Tiger
- Dream Story
- Gex 3D
- Hot Weels
- Hybrid Heaven
- Jet Force Gemini
- Monster Truck Madness
- NBA 2000
- New Tetris
- Ready to Rumble
- Re-Volt
- Roadster 99
- Starcraft
- Supercross Championship
- Telefoot Manager
- Tonic Trouble
- Turok : Rage of War
- UEFA Striker
- World Driver Championship
- Worms Armageddon

DREAMCAST
- Aerowings
- Blue Stinger
- Millenium Soldier : Expendable
- House of the Dead 2
- Hydro Thunder
- M-SR
- Power Stone
- Ready to Rumble
- Red Dog
- Sega Rally 2
- Sonic Adventure
- Speed Devils
- Tokyo Highway Challenge
- Toy Commander
- Virtua Fighter 3tb

NOVEMBRE

PLAYSTATION
- Action Man
- Dino Crisis
- DIRT
- Final Fantasy VIII
- Formula One Championship
- Glover
- Jimmy White Billard
- KO Kings
- Le Mans
- Misadventure of Tron Bonne
- Missile Command
- Plasma Swords
- Premier Manager
- Qbert
- Road Rash Unchained
- Shaolin Fighting
- Sheep
- Spec Ops
- Spyro 2
- Suzuki Alstare Racing
- Test Drive Off Road 4
- Thrash Skate Destroy
- Tiny Tank
- Tomorrow Never Die
- Urban Chaos
- WCW Mayhem
- Worms
- Xena Warrior Princess

NINTENDO 64
- Battlezone
- Blues Brothers
- Earthworm Jim 3D
- KO Kings
- NBA 2000
- Rayman 2
- Ridge Racer
- Taz Express
- WCW Mayhem
- Xena

DREAMCAST
- Buggy Heat
- Coolboarders
- Dynamite Cop
- Marvel Vs Capcom
- Resident Evil
- Slave Zero
- Soul Calibur
- Supreme Snowboarding
- Suzuki Alstare Racing

DÉCEMBRE

PLAYSTATION
- Crash Team Racing
- Earthworm Jim
- Gran Turismo 2
- Tarzan
- Tomb Raider 4
- Tricky Slider
- Wild Water Racing

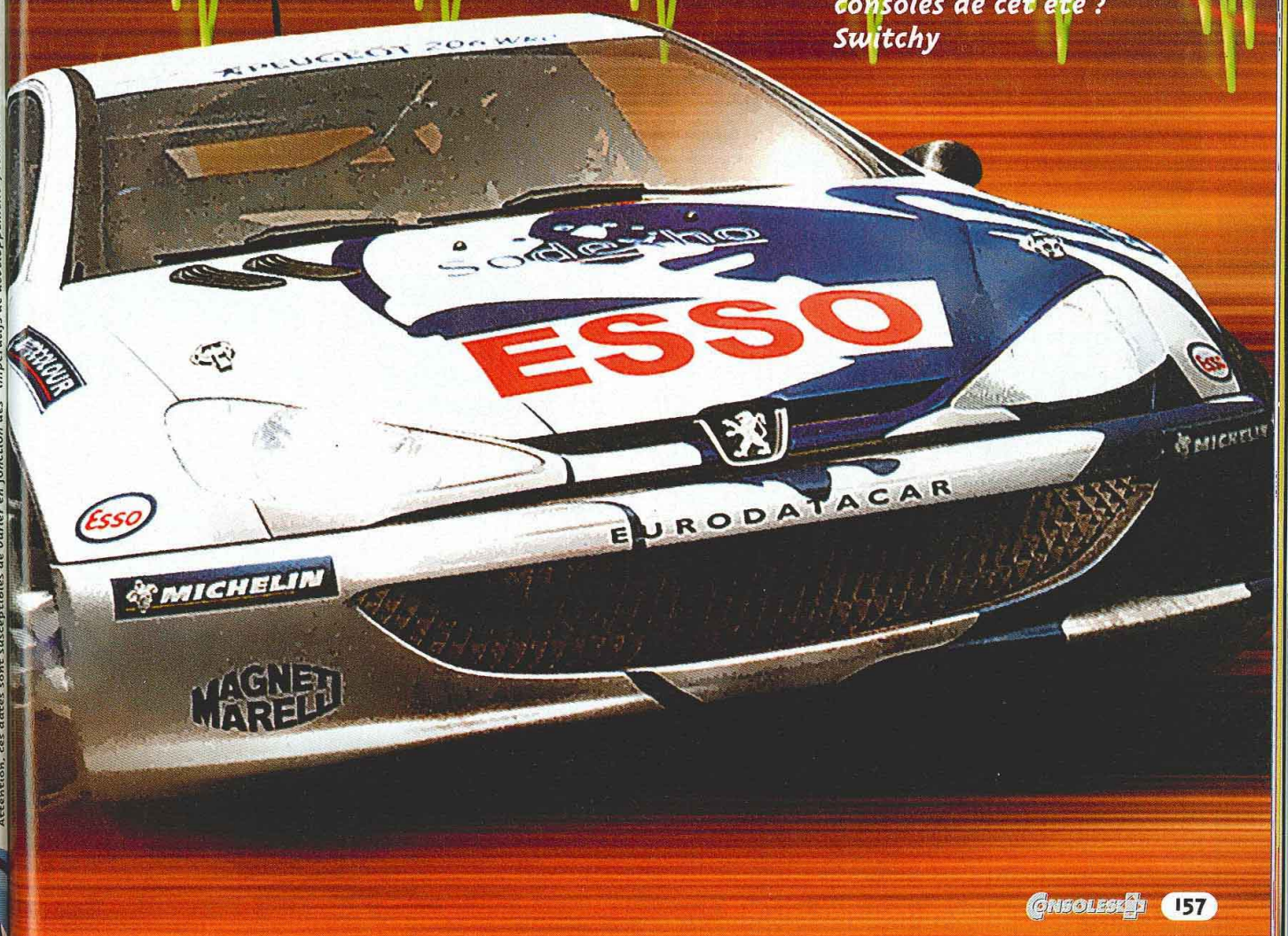
NINTENDO 64
- Donkey Kong
- Jest
- Perfect Dark

DREAMCAST
- NBA 2000

Attention, ces dates sont susceptibles de varier en fonction des "impératifs de développement", comme disent nos amis les éditeurs. Sacrés eux.

TIPS

Oyez, Oyez ! Juilletistes, aoûtiennes, plagistes, lézardeuses, body-surfeurs, véliplanchistes, mémés, papys... À vos paddles ! Console Dise, les choses sérieuses reprennent, le glas de la rentrée a sonné. Pendant l'été, j'ai décortiqué Street Fighter Alpha 3 PS, fouillé le debug-mode de Star Wars Racer (N64), foncé sur les astuces de Driver (PS) et V-Rally 2 (PS), et découvert les tips exclusifs de Syphon Filter version Pal sur PS ! Au fait, vous avez lu notre hors-série Guerre des consoles de cet été ? Switchy



Attention, ces dates sont susceptibles de varier en fonction des "impératifs de développement", comme disent nos amis les éditeurs. Sacrés eux.

PLAYSTATION

STREET FIGHTER ALPHA 3 (PAL)

Le mois dernier, je vous révélais une partie des astuces pour cet excellent mais néanmoins classique jeu de baston. Faute de place dans le magazine, je n'ai pas pu tout vous révéler. Cette fois c'est la totale, les possesseurs du jeu vont pouvoir découvrir quelques bonus dans le mode Dramatic Battle, le moyen de se battre contre Gouki dans le Final Battle, ou encore avoir des persos aux tenues vestimentaires multiples et variées.

Et voici Guile et Evil Ryu, les deux terribles du jeu !

POUR JOUER AVEC SHIN GOUKI

Vous devez terminer le World Tour au niveau 32 et vous placer ensuite sur Gouki. Maintenez L2 et validez, vous jouerez alors avec Shin Gouki.

POUR AVOIR UNE INTRO DIFFERENTE

Accumulez 48 heures de jeu dans le menu des options et l'intro vous montrera des persos cachés tel qu'Evil Ryu, Guile ou encore Shin Gouki.

Comme vous le voyez, les personnages cachés apparaissent dans l'introduction.

Terminez d'abord le World Tour en niveau 32 et battez les différents Gouki qui s'opposent à vous.

Et voilà le troisième perso caché du jeu !

POUR AVOIR LES MODES DRAMATIC ET FINAL BATTLE

Pour cela, vous devez terminez le jeu en niveau de difficulté 8. Une fois la chose faite, les deux nouveaux modes apparaîtront sur l'écran principal.

Le mode Dramatic vous permet de jouer à deux contre l'ordinateur. Le Mode Final Battle vous oppose directement à Bison. Maintenez L1+L2 avant que l'écran de VS apparaisse et vous combattrez contre Super Gouki.

Terminez le jeu et battez l'infâme Bison.

POUR AVOIR DES MODES SUPPLEMENTAIRES EN DRAMATIC BATTLE

Terminez le mode avec les deux couples disponibles, Ryu et Ken, puis Jin et July.

Le mode Dual vous permet de jouer avec deux persos identiques.

Le dernier mode vous permet de jouer à deux avec n'importe lequel des personnages du jeu. Have fun !

Grâce à cette petite manipulation, vous rencontrerez directement le grand Gouki.

POUR AVOIR EVIL RYU ET GUILE

Finissez le World Tour avec n'importe lequel des persos. Vous devez parvenir au niveau 30-31. Une fois que vous aurez battu Gouki, les deux persos apparaîtront dans l'écran de sélection des personnages, et ce dans tous les modes.

En menant de beaux combats, vous aurez plus de chances et de points pour atteindre le niveau 32 dans le World Tour.

Vous bénéficierez de deux modes supplémentaires, Survival et Team Battle.

D'AUTRES TIPS ? ILS SONT TOUS

PLAYSTATION

BLOOD LINES (PAL)

Les productions de Sony varient énormément, ça va du bof à l'excellent. Anciennement intitulé Tribal, ce soft, pas facile, a le mérite d'être original. Quant à comprendre comment on y joue, c'est un autre problème ! Les codes ci-dessous vous permettront d'obtenir des personnages et des modes cachés. Bon appétit !

Note : toutes les inscriptions sont à entrer dans les mots de passe à l'écran des Options.

POUR JOUER AVEC JON
Entrez : UNMASKED

Si vous entrez correctement le mot de passe, le résultat s'affiche à l'écran.

POUR JOUER AVEC DARIA
Entrez : DOMINATION

POUR JOUER AVEC ANNOR
Entrez : CLAWEDFIST

POUR JOUER AVEC JOE
Entrez : JUJOFEVRY1

POUR AVOIR LA GALERIE D'ART
Entrez : LEONARDO

Vous pourrez voir de bien belles illustrations du jeu, et dans les Options, un nouveau mode est apparu.

POUR AVOIR LE VOICE MODE
Entrez : TONGUEBATH

On en prend plein les oreilles grâce aux codes de Tonton Switch !

POUR AVOIR LE MODE EXPERT
Entrez : SKUPASTYLE

Dans l'écran des Game Settings, un nouveau mode de difficulté est apparu. Bon courage !

NINTENDO 64

STAR WARS : RACER (PAL)

Tous les mois il y a de nouvelles astuces pour Episode One... La dernière fois, je vous ai révélé la totale des codes, y compris le moyen d'entrer en mode "Debug". Depuis, j'ai récupéré les manipulations à allier au Debug-mode (qui était jusqu'à alors un peu inutile). Heureusement, le Debug-mode est maintenant très intéressant puisqu'il permet de voir à travers les murs, d'avancer ou de revenir dans la course, de rendre le vaisseau invisible ou encore de s'auto-détruire. Bref, on va pouvoir s'amuser un peu.

POUR AVOIR TOUTES LES TRICHES
Choisissez le mode Tournoi, puis une sauvegarde vierge. Au moment d'entrer le nom du joueur, maintenez Z et tapez les lettres suivantes avec la touche L : RRTANGENTabacus. Au fur et à mesure, les lettres apparaîtront en bas à gauche de l'écran. Ensuite, appuyez sur End toujours avec L et en maintenant Z. Puis inscrivez vos initiales et entrez dans la partie. Commencez une course puis mettez le jeu en pause et pressez : Haut, Gauche, Bas, Droite.

LES MANIPULATIONS DU DEBUG-MODE
Note : les manipulations qui suivent ne peuvent fonctionner que si vous avez effectué au préalable le code pour le Debug-Menu ou le code pour avoir toutes les triches. Les manipulations s'effectuent pendant la course sans la pause, après avoir choisi un numéro de Debug autre que 0 (zéro).

Choisissez un Debug-mode supérieur à zéro.

AUTO-PILOTE
Après avoir réalisé le code pour débloquer toutes les triches, pendant le jeu, appuyez simultanément sur R+Z.

POUR VOIR À TRAVERS LES MURS
Appuyez sur Gauche+Z.

Heu... "À travers les murs", c'est beaucoup dire...

Voilà qui va vous permettre de battre tous les records de temps !

POUR AVANCER DANS LE NIVEAU
Appuyez sur Haut.

POUR REVENIR DANS LE NIVEAU
Appuyez sur Bas.

Mais où qu'il est ?

LE POD EST INVISIBLE
Appuyez sur Gauche.

AUTO-DESTRUCTION
Appuyez sur Droite.
Pratique, quand on est lassé de la vie.

TOUS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2,23 F/MIN)

PLAYSTATION

BIG AIR (PAL)

Tous les codes suivants s'effectuent sur l'écran principal.

Un bol de fraîcheur dans la canicule de cet été infernal : Big Air est une simulation de Snowboard. Mais ce n'est pas la meilleure, loin de là, et seuls les inconditionnels en manque de sensations fraîches s'y seront intéressés. Après une longue attente, les astuces déboulent. Planches, courses et persos cachés, tout est là pour le bonheur des rebelles. Ah, je vous le dis, vivement le début de l'hiver qu'on parte rider un peu !

POUR AVOIR TOUTES LES COURSES

Pressez : Droite, Gauche, Droite, Gauche, Rond, Carré, Rond, Carré.

Note : après avoir tapé les codes permettant de choisir le perso concurrent, terminez la première course du Tour du monde et vous combattrez contre lui.

A vous les courses d'enfer !

POUR CHOISIR SON CONCURRENT

Shawn Palmer

Pressez 8 fois Carré.

Shawn Palmer : BMX, motocross, surf et snowboard, il sait tout faire ! Et en plus, il est cool...

Si le code est réussi, une inscription apparaît en haut sur l'écran principal.

Mike Beallo

Pressez 6 fois Carré, 2 fois Rond.

Nicolas Thost

Pressez 7 fois Carré, Rond.

Ian Spiro

Pressez 6 fois Carré, Rond, Carré.

Ross Powers

Pressez 5 fois Carré, Rond, 2 fois Carré.

Fabien Rohrer

5 fois Carré, Rond, Carré, Rond.

POUR AVOIR DES PLANCHES SUPPLÉMENTAIRES

Note : après avoir entré le code, choisissez la planche pitbull

En choisissant la planche Pitbull, on accède aux planches cachées.

Planche Big Air

Pressez Droite, Gauche, Droite, Gauche, 3 fois Carré, Rond.

Planche TD5

Droite, Gauche, Droite, Gauche, 2 fois Carré, Rond, Carré.

Planche de Steve

Pressez Droite, Gauche, Droite, Gauche, 2 fois Carré, 2 fois Rond.

Planche de Jimmy

Pressez Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, 3 fois Rond.

Planche de John

Pressez Droite, Gauche, Droite, Gauche, Rond, 3 fois Carré.

Planche de Daniel

Pressez Droite, Gauche, Droite, Gauche, Rond, 2 fois Carré.

Planche de feu

Pressez Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, Rond, 2 fois Carré.

Planche de l'ange

Pressez Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, Rond, Carré, Rond.

Planche Accolade

Pressez Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, 2 fois Rond, Carré.

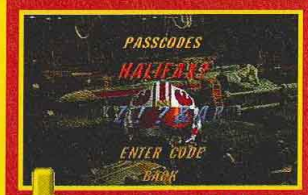
NINTENDO 64

STAR WARS : ROGUE SQUADRON

Alors que le film "Episode Un : la Menace Fantôme" est sur le point de débarquer en France et que l'on joue depuis un bon moment à Racer, un nouveau code arrive pour Rogue Squadron. Incroyable ! il semble que Lucasarts se soit spécialisé dans les astuces à retardement... On avait déjà eu droit au Debug-mode pour Stars Wars : Shadows Of The Empire plus d'un an après, dans le cas présent, on va pouvoir diriger le Starfighter de Naboo.

POUR PILOTER LE NABOO STARFIGHTER

Entrez dans l'écran des mots de passe. Inscrivez HALIFAX?, puis !YNGWIE!.



Inscrivez d'abord HALIFAX?, puis !YNGWIE!.

Ensuite, allez voir dans la sélection des véhicules... Surpriiise !

Un bon Switch ne ment jamais : le Starfighter de Nabbo est à vous, pour de vrai !

PLAYSTATION

SYPHON FILTER (PAL)

C'est assez rare, mais il arrive que les tips changent d'une région du globe à l'autre... Comme sur la version US, des codes permettent de choisir son niveau, d'avoir toutes les armes avec les munitions infinies, d'augmenter la puissance de ses armes et la difficulté du jeu. Seul le code permettant de visionner toutes les scènes cinématiques semble ne pas fonctionner.

POUR ACCÉDER À TOUTES LES MISSIONS

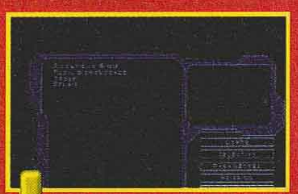
Pendant le jeu, appuyez sur Start et placez le curseur dans les options, sur le menu Choisir mission. Puis appuyez sur les boutons suivants en les maintenant au fur et à mesure : Rond, Carré, L1, R1, R2, X.

Alllez dans le dernier menu des options, pendant la pause.

Et voilà, il n'y a plus qu'à choisir !

POUR ACCÉDER À TOUTES LES ARMES AVEC LES MUNITIONS INFINIES

Pendant le jeu appuyez sur Start et placez le curseur sur le menu Armes. Puis, appuyez sur les boutons suivants en les maintenant au fur et à mesure : Select, Rond, L1, L2, R2, Croix.



C'est à cet endroit qu'il faut placer le curseur lumineux.

Toutes les armes sont à vous, ça va blaster !

POUR QUE LES ARMES SOIENT PLUS PUISSANTES

Pendant le jeu, enclenchez la pause et placez le curseur sur Objectifs. Puis, appuyez sur les boutons suivants en les maintenant au fur et à mesure : Droite, Rond, L1, R1, R2, X. Vous devriez entendre : «Réussi !».

Successfull !

Les astuces fonctionnent...

POUR AVOIR UNE AVOIR UNE DIFFICULTE MAXIMALE

Placez-vous sur l'écran titre et appuyez sur les boutons suivants en les maintenant au fur et à mesure : Rond, Carré, L1, L2, R2, Croix.

* 2,23 F la mn

3615 Consol Plus

Revendeurs, Contactez-Nous !

Sonnez hautbois, resonnez trompettes, elle arrive, elle est là, le 23 septembre : la DREAMCAST

Nous rachetons les jeux cash
Paiement sous 48 H
(à compter de la date de réception)

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix !
Pour plus d'info
consultez-nous !

Frais de port gratuit*
* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

PLAYSTATION

BEST OF

POINT BLANK 2	299 F
STAR WARS :	
MENACE FANTOME	329 F
HONDA SUPERBIKE	329 F
MADDEN NFL 2000	329 F
NASCAR 2000	329 F
NHL 2000	329 F
CROC 2	329 F
LEGEND OF KARTIA	329 F
WWF ATTITUDE	329 F
G POLICE 2	329 F
JADE COCOON	329 F
SOUL REAVER	349 F
LE MANS	349 F
DESTREGA	349 F
NO FEAR MOUNTAIN BIKING	349 F
PRINCE NASEEM BOXING	349 F
X FILES	349 F
ALIEN RESURRECTION	349 F

toujours dispo

CAPCOM GENERATION	249 F
OMEGA BOOST	299 F
APE ESCAPE	329 F
SYPHON FILTER	329 F
VIRUS	329 F
V RALLY 2	349 F
DRIVER	349 F
POOL PALACE	349 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS	
MONACO GP 2	399 F
CALIFORNIA SPEED	399 F
EARTHWORM JIM 64	399 F
GAUNTLET	399 F
JET FORCE GEMINI	399 F
VIGILANTE 8 2ND OFFENSE	399 F
STAR WARS RACER	399 F
ASTEROIDS	399 F
SHADOW GATE	399 F
WWF ATTITUDE	429 F
GOEMON FIGHT 2	429 F
ALL STARS BASEBALL 2000	429 F
DUKE NUKEM ZERO HOUR	429 F
FIGHTING FORCE 64	429 F

toujours dispo

FIFA 99	399 F
SUPERMAN	399 F
QUAKE 2	399 F
F1 WORLD GRAND PRIX 2	399 F
COMMAND AND CONQUER	429 F

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal |_|_|_|_|_|

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE |_|_|_|_|_|_|_|_|
Expire fin |_|_|_|_|
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C + 09 / 99

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

PLAYSTATION

V-RALLY 2 (PAL)

Le premier épisode de V-Rally avait un gros défaut : les voitures partaient en tonneaux dès qu'on roulait un peu sur le talus ! Il semblerait que ce défaut, qui avait l'avantage de corser la difficulté du jeu, ait été supprimé. Cette bonne nouvelle n'empêchera pas les joueurs qui roulent depuis des heures pour rafler la voitures de leur rêve, de tricher comme des fous. Tous les trophées et les voitures les doigts dans le nez, merci Switch ;-)

POUR AVOIR TOUS LES TROPHEES ET VEHICULES
Sur l'écran de progression du jeu, pressez L1, R1, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Croix, Croix + Select.

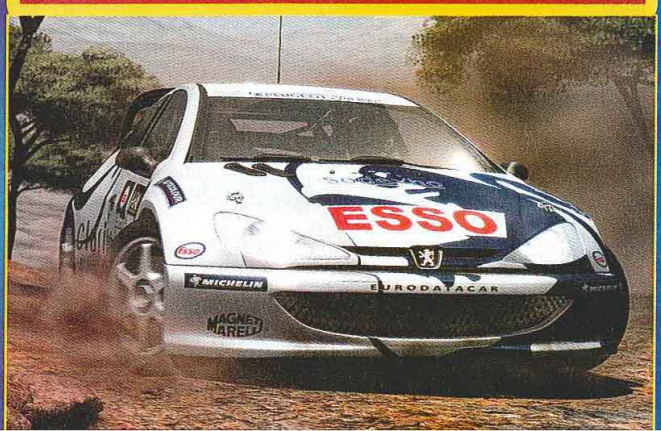
C'est dans les options et dans ce sous-menu qu'il faudra effectuer la manipulation magique.

Choisissez un bloc gris et effectuez le tips.

Si c'est réussi, un son se fait entendre. A ce moment, vous pouvez débloquer toutes les courses et toutes les voitures en pressant simplement Croix sur les blocs gris.

Toutes les voitures cachées sont disponibles !

Toutes les courses deviennent jouables, carambolages méchants en perspective !



PLAYSTATION

DRIVER (PAL)

Driver est certainement le meilleur jeu du genre. La phase dans le parking constitue un entraînement vraiment efficace. Elle fait galérer pas mal d'entre-vous. Le pire, c'est que les codes que je vous donne un peu plus bas, ne vous aideront pas beaucoup ! Enfin, après moult demandes de votre part, au téléphone et sur le Minitel, vos souhaits vont être exaucés : mini-voiture, écran, renversé, course sans police, énergie infinie, amortisseurs énormes... La teuf, quoi !

Note : tous les codes qui suivent s'effectuent rapidement sur le menu principal. S'ils sont réussis, un petit clic se fait entendre et le code apparaît dans le menu de triche.

POUR ETRE INVINCIBLE
Pressez L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.

SUSPENSIONS ENORMES
R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.

VOITURES MINIATURES
R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.

PAS DE KEUFS
L1, L2, 4 fois R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.

CONTROLES INVERSES
R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.

ECRAN RENVERSE
R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.

VOIR LES CREDITS
L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.

Eh voilà, tous les codes peuvent être activés dans ce menu ! Génial, non ?

PLAYSTATION

BUGS BUNNY LOST IN TIME (PAL)

Le lapin de la Warner débarque sur la PS. Bugs s'est perdu dans le temps et doit traverser toutes les époques pour ramasser des carottes. Facile au début, le jeu a une fâcheuse tendance à se corser de plus en plus - surtout si vous voulez découvrir tous les niveaux. Pour découvrir toutes les saynètes contenues dans le jeu, voici de quoi palier les velléités de promenade et de goinfrerie du lapin.

Note : tous les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran de sélection des mondes

POUR AVOIR TOUS LES NIVEAUX
Maintenez L2+R1 et pressez Croix, Carré, R2, L1, Rond, Croix, deux fois Carré, Rond.

C'est magique ! Tous les niveaux sont accessibles. Prêt pour une ballade dans le temps ?

CONSOLE
PLAYSTA
Tomb Raider
La soluce complète
Tous les tips
Tous les secrets
Crash Bandicoot 3
Arrivez à 105%
L'Exode d'Abe
Sauvez les 300
CONSOLE
PLAYS
SOLUCES COMPLÈTES
Medievil
Spyro le dragon
Musashiden
Breath of Fire III
Wild Arms
Tenchu
COUPS SPECIAUX
Rival Schools
X-Men Vs Street Fighter
Réf./
C+ 90 / 451090
C+ 87 / 451087
HS12 / 450016
HS11 / 450015
HS10 / 450014
HS9 / 450013
HS 5 / 450007
Ci-joint mon règlement
à l'ordre de Consoles +
Carte bancaire dont
Date d'expiration de m
JE RECEVRA

NUMÉRO 90

RESIDENT EVIL

+ SON SUPPLÉMENT 32 PAGES DE SOLUCE !

HORS SERIE N°12
- Tomb Raider III
- Crash Bandicoot 3
- L'Exode d'Abe

NUMÉRO 87
- Metal Gear Solid : 15 pages de Soluce complète

HORS SERIE N°11
- Medievil • Spyro le Dragon
- Musashiden • Breath of Fire III
- Wild Arms - Tenchu

LES COUPS SPÉCIAUX
- Rival Schools
- X-Men Vs Street-Fighter

HORS SERIE N°10
- Alundra • Parasite Eve
- Time Crisis • Riven

LES COUPS SPÉCIAUX
- Tekken 3 • Dead or Alive

HORS SERIE N°9
- Resident Evil 2
- Grand Theft Auto
- Alerte Rouge

HORS SERIE
- Little Big Adventu
- Legency of Kain
- Les Chevaliers de Baphomet
- Soul Edge
- Final Fantasy VI

ATTENTION LES HORS-SÉRIE N°7 ET 8 SONT ÉPUISÉS

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F /mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ 90 / 451090	50 F	x	
C+ 87 / 451087	50 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	
HS11 / 450015	50 F	x	
HS10 / 450014	50 F	x	
HS9 / 450013	50 F	x	
HS 5 / 450007	48 F	x	

Ci-joint mon règlement de : _____ F

à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire dont voici le numéro : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration de ma carte : |_|_|_|_| (* port inclus)

Nom ..... **Prénom** .....

Date de Naissance .....

Adresse .....

.....

Code Postal |_|_|_|_|_| **Ville** .....

Signature :

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

VIDEO GAMES

REVENDEZ, ECHANGER, ACHETEZ VOS JEUX VIDEO
- NINTENDO
- SEGA
- SONY
- MANGAS

Revendeurs rejoignez-nous

22, rue Bertrand
36000 CHATEAUROUX
02 54 07 86 52

NOUVEAUTÉ console DREAMCAST payer en 4 fois sans frais sous acceptation du dossier

Accessoires, interviews, shopping...

Interview

Sunrise

Ce mois-ci, c'est la sympathique équipe de la boutique d'import Sunrise qui est venue nous rendre visite. Un petit tour au restaurant, histoire de délier les langues des trois acolytes, et voilà le résultat !

Consoles+ : Pourriez-vous vous présenter à nos lecteurs qui ne vous connaîtraient pas ?
Sunrise : L'équipe se compose de trois personnes, aux parcours différents, mais qui ont en commun une certaine expérience du monde des jeux vidéo. J.B. avait une boutique nommée "Gamu Otaku", Stéphane s'occupait de "Katana" et enfin Laurie travaillait dans une autre boutique. Après un premier essai, non transformé, nous nous sommes retrouvés avec du temps libre et plein d'idées. C'est ainsi que nous avons décidé de monter Sunrise dans une optique un peu différente de ce qui se fait habituellement.

Consoles+ : Quelle est donc cette optique particulière à Sunrise ?
Sunrise : Sunrise est un grossiste, qui vend des jeux aux boutiques et possède un département VPC commercialisant ses produits directement auprès des particuliers. Mais notre vraie différence, c'est que nous ne nous occupons que des jeux import ! Le marché de l'officiel ne nous intéresse pas.
Il y a des gens qui cherchent des produits import introuvables en France. Peu de gens le savent, mais même si les jeux sortaient simultanément au Japon, aux USA et en France, il y aurait toujours des clients pour préférer la version import.

FREE SHOP - FREE SHOP - FREE SHOP

Pour aider les revendeurs à rencontrer les lecteurs de Consoles+ nous avons créé la rubrique

Free Shop.

Pour en savoir + sur cette rubrique et surtout pour découvrir notre nouvelle commerciale, un seul numéro :

01.41.86.16.32

FREE SHOP - FREE SHOP - FREE SHOP - FREE SHOP - FREE SHOP - FREE SHOP - FREE SHOP - FREE SHOP - FREE SHOP - FREE SHOP

C'est une
un peu co
reste, lorsq
traduction
prend d'au

Consoles+ :
vous êtes d
spécialisé d
produits ra
pour client
avertie?
Sunrise : C
contraireme
ce que l'on
rait croire la
Super Fam
n'est pas m
Un jeu com
Ralph Adve
nous l'avon
personne n
nous l'avon
nos clients
lorsque nos
une cartouc
juste un jeu
Mais les "ge
le marché v
créneau dis
L'obstinatio

C'est une question de culture, un peu comme les mangas. Du reste, lorsque l'on voit certaines traductions de jeux, on le comprend d'autant mieux...

Consoles+ : Vous vous êtes donc spécialisé dans les produits rares pour clientèle avertie?

Sunrise : Oui, et contrairement à ce que l'on pourrait croire la Super Famicom n'est pas morte ! Un jeu comme Ralph Adventure, par exemple, nous l'avons importé alors que personne ne le connaissait, nous l'avons fait découvrir à nos clients ! De même sur SNK, lorsque nos clients achètent une cartouche, ce n'est pas juste un jeu, c'est un collector ! Mais les "gens" qui contrôlent le marché voudraient que ce créneau disparaisse... L'obstination que met Sega à vouloir stopper l'import fait penser à un autodafé... Les jeux vidéo import sont comme les DVD pour les films. Il y a des gens qui veulent les versions originales tout de suite !

> "notre vraie différence, c'est que nous ne nous occupons que des jeux imports"

Consoles+ : Faire de l'import n'est donc pas un métier facile?

Sunrise : Non, loin de là ! Lorsqu'une nouvelle console arrive, il faut la faire agréer aux normes européennes et demander tout un tas d'autorisations pour pouvoir l'importer. Car les clients font le pressing, ils veulent tout de suite la nouvelle console, et les nouveaux titres qu'ils ont découverts dans

ABSOLUTE
03 80 46 60 60 GAMES
69 fr Port Gratuit !
Cat
Pirate
Lena
Best
F1
Warning
Rat
Brain
PLASTIFIE
LAVABLE
DECOLLABLE
RECOLLABLE
3 Achetés 1 OFFERT !!
Jusqu'au 31/09/99*
*Modèle de sticker offert selon notre stock. **Dans la limite des stocks dispo, tel svp.
RGB AUDIO GUNCON 59 Fr
Cable RALLONGE 59 Fr
Cable LINK 59 Fr
Memory Card 15Blocs 59 Fr
X PLORER V2
Trouvez vous même vos codes via un PC (Cf C+ N°90 p64)
Logiciels Offerts
Notice VF fournie
299 Fr
PASSEZ TOUS VOS CD
PS Hacker
Simplement SANS PUCE via une manip simple. Indétectable par les jeux (Voir dossier C+ N°90) Autorise le passage de vos CD quelle qu'en soit l'origine**. Il offre aussi les fonctions de la carte ActionReplay™ Livré AVEC Cable RGB AUDIO GUNCON notice VF et Ressort !!
**95% des jeux existants. SAUF NOUVELLE PSX SCPH 9002
3 Achetés le 4ème à 99 Fr !!
199 Fr
RGB OFFERT !!
Jusqu'au 31/09/99***. Soit 696 fr les 4.
3 achetés (avec RGB) le 4ème à 99 fr (avec RGB)
ABSOLUTE GAMES
10 PLACE CENTRALE
21 800 QUETIGNY
Passez votre commandez par téléphone ou par courrier (CHQ)
Nom, Prénom
Adresse
Code Postal, Ville
PORT 24/48h OFFERT!
PS Hacker & Rgb
X-Plorer V2
Memory Card 15b
Autre:
Cat
Pirate
Best
Brain
Lena
Warning
F1
Rat
Total

Consoles+. Nous avons affaire à des passionnés pressés ! Pour le secteur VPC, on fait partir les colis le jour de réception de la commande, par exemple.
L'import, c'est un métier à part entière, c'est pour cela qu'on reste concentré exclusivement là-dessus. On veut faire les choses bien. D'autant que lorsque l'on se trompe, en commandant de trop grosses quantités d'un jeu, par exemple, il n'y a pas d'éditeurs pour nous reprendre le stock d'invendus !

Consoles+ : Qui sont donc ces passionnés qui veulent des jeux import ?
Sunrise : Ils sont de tous les âges, de 18 à 60 ans, mais notre "cœur de cible" se situe dans les 20/25 ans. Ils s'intéressent à tous les jeux. Et nous leur faisons découvrir plein de produits qui ne seront de toute façon jamais traduits.

Environ 70 % des jeux que nous vendons ne sortent pas en version officielle. Ce que nous avons du mal à comprendre, c'est l'ingratitude des éditeurs ! Après tout, on leur fait de la pub ! Un jeu comme Tail Concerto ne se serait sans doute jamais vendu sans le bouche à oreille de l'import, et peut-être qu'un titre comme Final Fantasy VII n'aurait jamais été traduit. De plus, les traductions des jeux officiels laissent très souvent à désirer, et beaucoup de joueurs préfèrent les versions US. Ils recherchent aussi un conseil, un vrai service, pas seulement un prix.
C'est du reste un énorme problème chez beaucoup de détaillants : la guerre des prix et un service quasi inexistant. Au lieu d'essayer de faire découvrir des produits originaux, ils attendent qu'on leur demande les jeux !

Consoles+ : On associe souvent piratage et import. Quelles sont vos réactions à ce sujet ?
Sunrise : On fait à tort un amalgame entre import et piratage. Au contraire, les passionnés aiment avoir une belle boîte, la notice et tout le packaging qui va avec le jeu. Comme les éditeurs ne peuvent pas attraper les pirates, ils se rabattent sur les boutiques. Nous n'avons jamais pratiqué la pose de puces, et nous déplorons que les puces, qui ne faisaient passer que les jeux import et pas les pirates, soient tombé en désuétude. C'est sans doute là que Sony aurait dû intervenir !

Consoles+ : Quels sont vos projets?
Sunrise : Nous allons bientôt lancer notre site Internet, car c'est là que la bataille va se livrer dans les années à venir. Déjà les Etats-Unis et même l'Asie nous opposent une sévère concurrence par ce biais. C'est aussi un bon moyen de toucher nos clients directement, et ce sont eux que nous choyons le plus. A partir de septembre, de ce mois-ci donc, nous changeons aussi notre politique publicitaire pour essayer de faire quelque chose d'original. Le jeu vidéo n'est pas un produit banal et ne doit pas le devenir. On essaie d'imposer une marque et un "label" de qualité Sunrise.

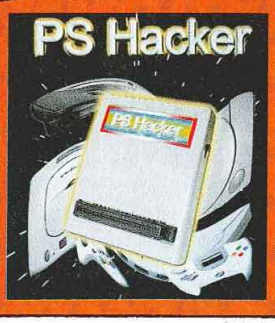
Après un petit café, arrosé d'une prune hors d'âge, chacun est rentré chez soi, souriant. J'espère qu'il en est de même pour vous. Et, qui sait, cette interview déclenchera peut-être des vocations...

Propos recueillis par le Panda.

CD SERVICE

10, avenue St. Simond - 73100 AIX-LES-BAINS - Siret : 421 927 278 - Tél.: 04 79 61 04 50 - www. cdservice. fr

GARANTIE 1 AN
Notice en Français



Tout le monde connait quelqu'un ayant perdu sa playstation en y installant la fameuse "puce" qui permet de lire les CD import ou autre.
D'autre part, cette modification marche correctement pour un CD sur deux.
La carte PS HACKER supprime purement et simplement tous ces problèmes :
- elle marche pour tous les jeux
- son installation ne nécessite pas l'ouverture de la console, mais juste le branchement sur le port parallèle, (prévu par Sony TM) situé à l'arrière de l'appareil.

La carte PS HACKER possède en outre de nombreux codes en mémoire utilisables directement. Elle est compatible codes "action Replay TM".

199 F

JEUX PLAYSTATION PAL
Marquer vos titres
.....
349 F
Port compris

IMPORT PLAYSTATION
Gran Turismo 2
499 F
Port compris

Toutes les marques citées appartiennent à leur propriétaires respectifs

		Qté.
PS HACKER :	199 F	.....
JEUX PAL :	349 F	.....
GRAN TURISMO	499 F	.....
CABLE RGB	50 F	.....
Somme Totale :		

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Contre Remboursement (+20 F)
A retourner avec votre règlement à : CD SERVICE
Nom :..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tél. : .....

même
ne sévère
is. C'est
toucher
, et ce
yons le
mbre, de
chan-
ique
er de faire
al. Le jeu
duit banal
ir. On
narque et
unrise.

rosé
e, chacun
uriant.
e même
cette
peut-être

Panda.

Accessoire

Volant Fanatec

Le nouveau volant de Bigben est arrivé ! Ce modèle signé Fanatec est équipé de ventouses et de vis destinées à le fixer sur un bureau, devant la télé. Ce qui le rend stable et évite les glissades. Une très bonne idée quand on a l'habitude de s'adonner passionnément aux jeux de course. La finition de ce volant est de très bonne facture, avec un pommeau de levier de vitesse couleur métallisée.

Le volant est enrobé d'une matière permettant une prise en main rapide et ferme. De plus, les ressorts utilisés pour simuler une certaine résistance ont été calibrés correctement. Les pédales, très basses, collent aux pieds et ne s'enfuient pas lorsqu'on écrase le champignon! Cet accessoire, assez précis en course, est bien sûr compatible avec les modes analogiques. Toutefois, il n'est toujours pas compatible avec le Jogcon. Le retour de force n'est donc pas encore au programme...

Environ 500 francs (pour la version Speedster). Il est aussi disponible dans une version sans levier de vitesse et sans pédales (version Rallye), pour 400 francs.

CINE-GAMES
Jeux vidéo neuf et occasion - Consoles et PC - CD Rom
VICHY
4 Bd Carnot
04-70-31-79-60
CLERMONT-FERRAND
53, bd Trudaine
04-73-91-68-67
n° 1 en Auvergne
MONTLUCON
6 rue des Forges
04-70-04-03-36
RIOM
25, place de la Fédération
04-73-64-91-50

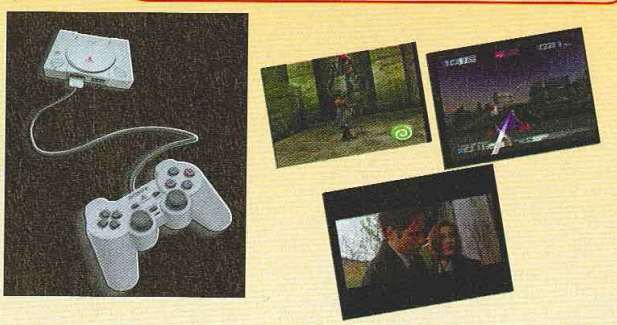
Invitation
Alain SMILA
DESSIN AU STYLO
Exposition du 10 au 25 septembre 1999
Galerie Culturel Danton Le Pré Saint Gervais 93310
"Alain SMILA a choisi de déssiner au stylo technique originale mais difficile..."
<Le Parisien>

GAME PLAY
JEUX VIDEO
ACHAT - VENTE - ECHANGE
JEUX VIDEO NEUFS ET OCCASION
IMPORT

DREAMCAST

NEO GEO POCKET COLOR
La console : 549 F
10 jeux déjà dispo de 199F à 249F

PLAYSTATION



Magasins GAME PLAY

80 bis rue du Gal de Gaulle 77000 Melun Tél : 01 64 52 85 85	9, place des Arcades 51200 Epernay Tél : 03 26 52 26 26	55, rue Jean Jaurès 51000 Châlon en Champagne Tél : 03 26 63 50 21	Résidence Fort Carré 37, rue du Mal de Lattre de Tassigny 52100 St Dizier. Tél : 03 25 05 29 29	28, rue Georges Clémenceau 10000 Troyes Tél : en attente

Revendeurs :
si vous avez un projet de magasin,
contactez M. Malik au
01.64.52.85.85
VENTE PAR CORRESPONDANCE :
01.64.52.85.85

Toutes les marques citées appartiennent à leur propriétaires respectifs

ECLECTIC Video Games

RÉVOLUTIONNAIRE!
LISEZ VOS FICHIERS MP3 SUR VOTRE PSX!

- DÉCODEUR HARDWARE POUR UNE QUALITÉ SONORE PARFAITE!
- MISE À JOUR SIMPLE PAR CD
- SUPPORTE LES CD 700 MO
- UTILISE WINAMP™

FF 499,-
(FB 2990,-)
AVEC CABLE RGB STÉRÉO GRATUIT!

CHEAT-CODE + PUCE!

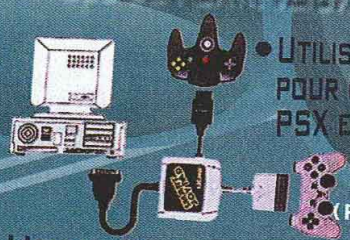
GAME ENHANCER

- TOUS LES AVANTAGES DE LA PUCE SANS SOUDURE ET SANS PERTE DE GARANTIE
- FONCTION CHEAT-CODE (VIES INFINIES ETC.)
- PACK INCLUANT CABLE RGB STÉRÉO 3RCA=229FF

FF 179,-
(FB 1090,-)

EXCLUSIF VERSION FRANCAISE

MARRE DE L'ÉMULATION SUR CLAVIER?!



- UTILISEZ LE SMART JOYDAPTER POUR CONNECTER VOS MANETTES PSX ET N64 SUR VOTRE PC!

FF 299,-
(FB 1790,-)

HOTLINE: 00 32 2 731 10 96
(RÉSIDENTS EN BELGIQUE: 02 / 731 10 96)
WWW.ECLECTIC-VG.COM

SATISFAIT OU REMBOURSÉ!
GARANTIE 6 MOIS!

1000FF D'ACHAT =1 GAME ENHANCER GRATUIT!

BON DE COMMANDE

À RENVOYER À CLARYSSE / ECLECTIC V-G
AV. DE L'HIPPODROME 58
1970 WEZEMBEEK-OPPEM - BELGIQUE

NOM,PRÉNOM: TÉL.:
ADRESSE: CODE POSTAL:
VILLE: PAYS:
COMMANDE: MP3 ENHANCER:
GAME ENHANCER: GAME ENHANCER+RGB:
CATALOGUE: SMART JOYDAPTER:
MOYEN DE PAIEMENT:
CARTE DE CRÉDIT: CHÈQUE/MANDAT:
CONTRE REMBOURSEMENT (+28FF):

Ce Playstation est une marque déposée par Sony Computer Entertainment Ltd. Nos produits ne sont pas des produits "officiels" Sony.
Eclectic Video Games n'est affilié en aucune par aucune de ces sociétés.
Photos non contractuelles.

Pas cher

Gamme "Platinum" sur PSX

Air Combat
Colin Mc Rae Rally
Command and Conquer
Command and Conquer Alerte rouge
Cool Boarders 2
Crash Bandicoot 2
Croc
Die Hard Trilogy
FIFA : en route pour la Coupe du monde 98
Final Fantasy VII
Formula One 97
G-Police
Gran Turismo
Grand Theft Auto
Heart of Darkness
Hercules
International Track and Field
Jurassic Park II Lost World
Medievil
Mickey's Wild Adventure
Micromachines V3
Moto Racer
Oddworld, l'Odyssée d'Abe
Porsche Challenge
Rayman
Resident Evil 2
Ridge Racer
Ridge Racer Revolution
Soul Blade
Soviet Strike
Street Fighter EX plus alpha
Tekken
Tekken 2
Tekken 3
Time Crisis
Tomb Raider
Tomb Raider 2
V-Rally
WipEout 2097

"PLAYER'S CHOICE" SUR N64

Disponibles actuellement dans cette gamme :

Bomberman 64
Diddy Kong Racing
F1 World Grand Prix
GoldenEye
Lylat Wars
Mario Kart 64
Star Wars Shadow of the Empire
Wave Race
Yoshi's Story

CONSOLES+

Abonne-toi comme tu le sens !

Hé mec ! Viens t'éclater avec nous. Abonne-toi à Consoles+

1 AN (12 numéros) + la manette Dual Force* 390F seulement

1 AN (12 numéros) + la manette Superpad 370F seulement**

* **Pour Playstation : la manette Dual Force (analogique et vibrante)** pour tous les jeux Playstation. Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™. Trois mode : Dual Shock™, double Stick analogique et numérique standard. Prises tactiles en caoutchouc

** **Pour Nintendo 64 : la manette Superpad** dotée de 5 boutons de tir et d'une fonction de commande visuelle, commande numérique octodirectionnelle, commande de poignée de jeux analogique, emplacement pour carte mémoire.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 92 A

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **390 F** au lieu de ~~615~~ F soit **229 F d'économie**
Je recevrai la manette Dual Force dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 92 B

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **370 F** au lieu de ~~599~~ F soit **229 F d'économie**
Je recevrai la manette Superpad dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋

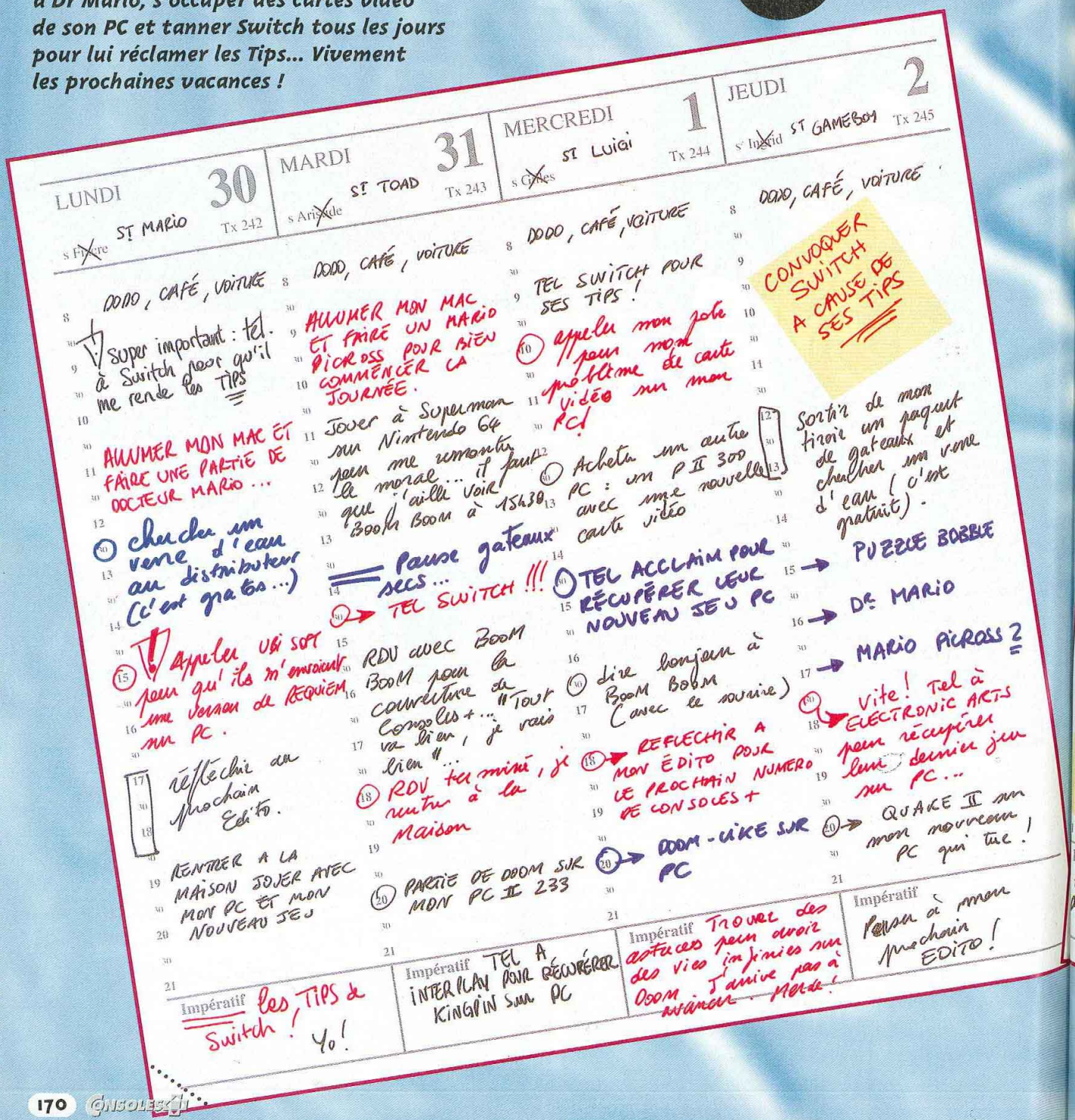
Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Superpad au prix de 179 F.

Offres réservées aux nouveaux abonnés, valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

L'agen

Après le Switch Chanmaille et l'Ignoble Panda, voici l'agenda du «Je le crois pas ça !» AHL. Vous le verrez, le boulot de Rédacteur en Chef n'est pas vraiment de tout repos : téléphoner aux éditeurs, battre son record à Dr Mario, s'occuper des cartes vidéo de son PC et tanner Switch tous les jours pour lui réclamer les Tips... Vivement les prochaines vacances !



n da d'AHL

VENDREDI 3

s Grégoire — St NINTENDO — Tx 246

8 RDDO, CAFÉ, VOITURE

9 TEL A ACTIVISION pour récupérer leur dernier Doom like sur PC.

10

11 j'ai vu Switch, et j'ai rien compris à ses explications... imprimante qui déconne, un truc dans le genre !!! Bizarre ce mec !

12

13

14 PUZZLE BOBBLE

15

16 J'AI RENDU MON EDITO ! CHAMPAGNE

17 DK MARIO PENDANT UNE HEURE ET RENTRER A LA MAISON ! SUPER !

18

19

20

21

DEMAIN C'EST SAMEDI, JE VAIS POUVOIR JOUER AVEC MON PC TOUTE LA JOURNÉE. WÉÉÉ !

Impératif
AUGMENTER LE SALAIRE DE Niiico. LE PAUVRE !

SAMEDI 4

s Rosalie — St GAUCHE — Tx 247

8 RDDO, CAFÉ, PC

9 PROGRAMME SUPER CHARGÉ !

10 → REQUIEM (PC)

11 → QUAKE II (PC)

12 Pause repas super ! Enfin !

13

14

15 → KINGPIN (PC)

16 → HALF LIFE (PC)

17 → SUPERMAN (N64) (non, je déconne)

18 → HEXEN 2 (PC)

19 laisser refroidir le PC 10 Mn

20 → finir la soirée avec un bon QUAKE II (PC)

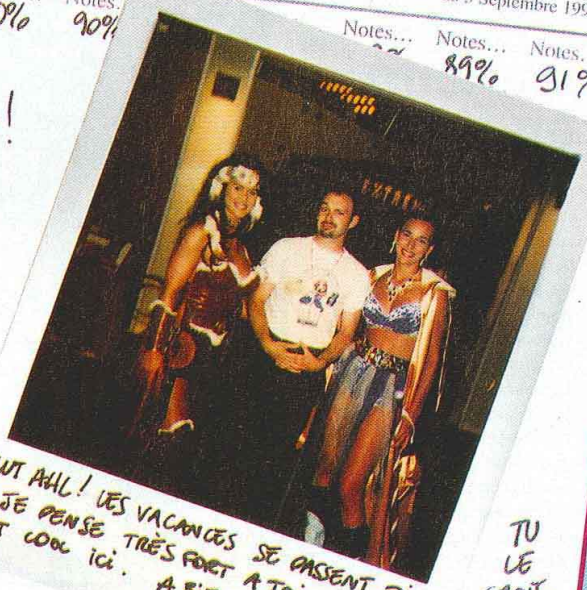
21

Impératif
Taxer 1 Litre d'eau à mon voisin (c'est gratuit)

AOÛT/SEPT.
Semaine 35
du 30 Août au 5 Septembre 1999

Notes... 70% Notes... 90% Notes... 89% Notes... 91%

Yo !



SALUT AHL ! LES VACANCES SE PASSENT BIEN ET JE PENSE TRÈS FORT A TOI. LES FILLES SONT COOL ICI. A BIENTOT ! —Niiico—

TU LE CROIS ÇA ?

ENFOIRÉ D'Niiico

JE VE CROIS PAS ÇA !

DIMANCHE 5

s Rosa — St PUZZLE BUBBLE — Tx 248

8 RDDO, CAFÉ, PC

9

10

11 → DUKE NUKEM TOUTE LA MATINÉE. PAS DE PAUSE. CH'OIS PAS UN PD

12

13 CASSE CROUTE AU PAIN ET A LA MIE.

14

15

16 → FINIR DUKE NUKEM UNE BONNE FOIS POUR TOUTE (EN TRICHANT)

17

18

Septembre

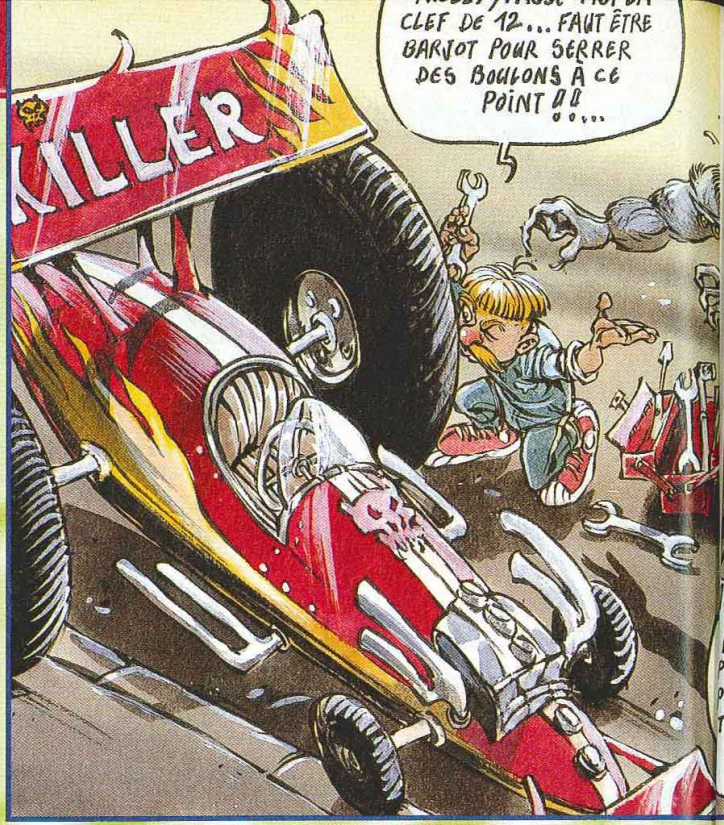
L	M	M	J	V	S	D
30	31	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Octobre

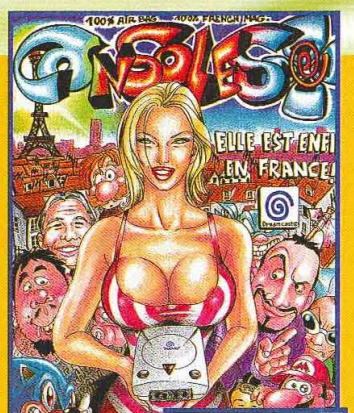
L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

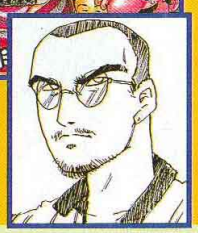
Vous l'aurez certainement remarqué, dans les jeux de courses automobiles, les voitures les plus chères sont toujours les plus puissantes. Il n'y a pas un jeu où la voiture la plus rapide serait gratos. Non ! Il faut sans cesse se battre pour gagner des points, qui rapporteront de l'argent, qui, économisé, vous permettra en temps voulu d'acheter la voiture de vos rêves... Y en a marre ! C'est pourquoi j'ai décidé de concevoir un jeu vidéo dans lequel le joueur construira lui-même sa caisse. Chercher un boulon par-ci, une roue par là, chouraver le volant en peau de mouton sur le stand voisin, siphonner l'essence de la bagnole d'à côté... Voilà un jeu qui serait intéressant, non ? Je vous tiens au courant de l'évolution du jeu dans les mois à venir. Sur ce, bonne rentrée à tous !

Bomboy Midas



VAINQUEUR DU MOIS





Le grand vainqueur du mois n'est autre qu'un certain Anthony Trouvé qui habite Naintré (86). Naintré, c'est de la provocation ou quoi ? Tu veux me faire plaisir à ce point là ? En tout cas, bravo vieux, car ton dessin est vraiment marrant. Je ne sais pas comment tu as fait pour te procurer une photo de ma copine et la redessiner, mais le résultat est parfait ! Les tronches des gars de la rédaction sont eux aussi très réussies. Pour tout le mal que tu t'es donné Anthony, tu recevras Consoles+ gratuitement, dans ta boîte à lettres à toi, tous les mois ! Bien fait !

GEBRUIK CASTRYEK

Q **Emmanuel Castruek, un lecteur de Consoles+ (étonnant, non ?), souhaite me poser quelques questions.** ***«1/ Avec la sortie de la Dreamcast française, continuerez-vous les tests de jeux sur Dreamcast issus de l'importation ? 2/ Les manettes et accessoires de la DC française seront-ils compatibles avec la DC japonaise, et inversement ? 3/ Avec la sortie de la DC française, le lynchage à l'encontre les importateurs va-t-il cesser ? 4/ Pourquoi ne parlez-vous pas davantage de la Neo Geo Pocket Color ? L'importation serait-elle interdite ?».***

Bravo les questions ! Comme je suis quelqu'un de poli, je réponds.

R Salut Manu. 1/ Le fait que la Dreamcast sorte ce mois-ci ne change rien à nos habitudes. Consoles+ a toujours testé les jeux en import et continuera à le faire. En effet, nombreux sont nos lecteurs qui ont fait confiance à une marque (Sony, Nintendo ou Sega) en achetant leur console dès sa sortie au Japon. Il est donc normal que nous les tenions au courant des jeux qui sortent au pays du Soleil Levant. Donc, pour répondre à ta question, oui, nous ferons des tests de jeux Dreamcast en import, même quand la console Dreamcast officiellesera arrivée en France. 2/ Bien que nous n'ayons pas encore eu de Dreamcast officielle entre les mains, il semble effectivement que les accessoires de la console japonaise seront compatibles avec les accessoires de la console officielle (et inversement donc). Tout cela reste bien évidemment à confirmer car, à l'heure où je te réponds, je n'ai pas pu vérifier moi-même l'information. 3/ Je n'en sais absolument rien. Je ne crois pas que l'arrivée officielle de la console en France calmera Sega. Tu sais, Nintendo continue toujours d'empêcher l'import de tout produit Nintendo en France... et pourtant, la N64 est disponible officiellement depuis plusieurs années maintenant ! Peut-être Sega sera-t-il plus souple, mais je n'en sais rien ! 4/ Il y a encore quelques semaines, la Neo Geo Pocket Color n'était pas disponible officiellement dans l'Hexagone. Seuls quelques fanatiques se la procuraient en import, à des prix prohibitifs. Depuis peu, on trouve cette console en France de manière tout à fait officielle et à un prix très raisonnable : environ 550 francs. En conséquence, nous allons pouvoir parler de l'actualité de cette console de manière plus régulière. Le seul problème vient de ce que nous ne pouvons pas prendre de photos des jeux. C'est un problème technique car nous nous imaginons mal faire des photos classiques avec un appareil 24x36 : la qualité des clichés s'en ressentirait. On trouve une solution, et on vous tient au courant. Promis.

CODE VERONICA

Q **Une jeune lectrice, Veronica, nous écrit :** ***«1/ Y aura-t-il un Final Fantasy sur Nintendo 64 ? 2/ Y aura-t-il un Metal Gear Solid sur Nintendo 64 ou sur Dreamcast ? 3/ A quand un bon jeu de course sur Nintendo 64 ?»***

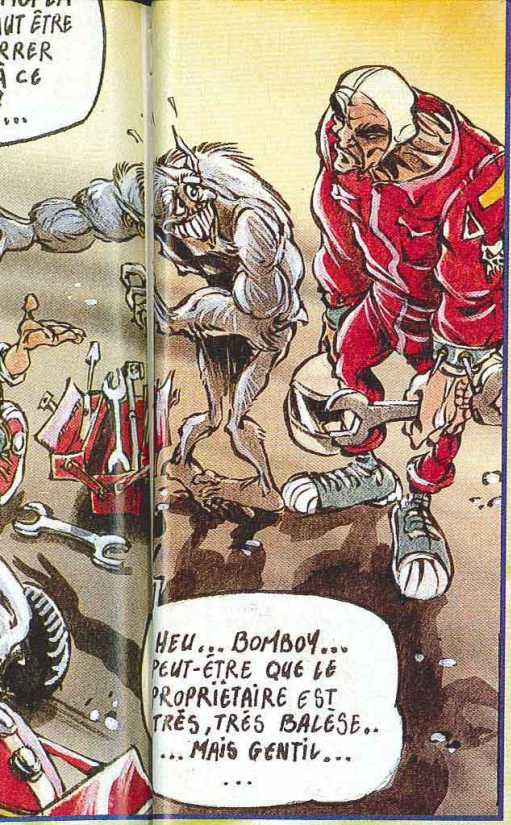
R Salut Véro (je suis très «diminutif» en ce moment, moi, d'ailleurs, ça me fait penser qu'il faut que j'aille chez le coiffeur bientôt...). 1/ D'entrée de jeu, je ne te remonterai pas le moral : non, il n'y aura pas de Final Fantasy sur N64. 2/ On continue dans l'horreur : pas de Metal Gear Solid non plus sur N64 ! Mais, un peu de bonheur ne fait pas de mal, alors saches que Konami s'apprête à sortir Hybrid Heaven, très proche dans l'esprit de Metal Gear Solid. En ce qui concerne la version Dreamcast, il semblerait en effet qu'une conversion de Metal Gear Solid soit envisagée. On ne connaît aucune date de sortie à l'heure actuelle. 3/ Il semblerait que

World Drive
bon jeu de
attendu po

MEDH

Q Med
Mars
Pasti
«1/ A quand
Evil 3 sur Pla
Veronica en
2/ Est-il vrai
ont mis au p
anti-puce» p
t-il un moyer
Action Replay
sur Playstatio

R Salut
ne pa
risqu
que les nouv
Resident Evi
Japon pour N
qui concerne
officielles, il
jusqu'à l'an 2
au printemps
vrai. Pour pal
piratage, Squ
trouvé le moy
puce permett
fonctionner le
sur une Plays
Une nouvelle
inviolable ? Il



it. On
on vous
is.

NICA

ce,
écrit :
n Final
4 ?
Gear Solid
Dreamcast ?
le course sur

suis très
ce
d'ailleurs,
il faut que
bientôt...).
ne te
ral : non, il
Fantasy sur
dans
tal Gear
64 ! Mais, un
ait pas de
e Konami
orld Heaven,
prit de
ce qui
Dreamcast,
qu'une
Gear Solid
e connaît
e à l'heure
rait que

World Driver (Infogrames) soit un bon jeu de course sur N64. Il est attendu pour octobre prochain.

MEDHI CALE...

Q **Medhi, un lecteur de Marseille et un buveur de Pastis, me demande : *«1/ A quand la sortie de Resident Evil 3 sur Playstation et de Code Veronica en version française ? 2/ Est-il vrai que Square et Sony ont mis au point «une protection anti-puce» pour leur jeux ? Y aura-t-il un moyen d'y jouer avec un Action Replay ? 3/ A quand X-Files sur Playstation en V.F ?»***

R Salut Med'. 1/ Alors, pour ne pas prendre de risques, je te dirai juste que les nouveaux épisodes de Resident Evil devraient sortir au Japon pour Noël prochain. En ce qui concerne les versions officielles, il va falloir patienter jusqu'à l'an 2000, certainement au printemps prochain. 2/ C'est vrai. Pour palier les risques de piratage, Square a en effet trouvé le moyen de détecter la puce permettant de faire fonctionner les jeux en import sur une Playstation française. Une nouvelle protection inviolable ? Il semblerait que non, car les petits malins ont déjà découvert le moyen de répliquer : quelques codes d'Action Replay leur suffisent pour passer outre. Mais Sony a déjà renchéri : les consoles qui sortent actuellement ne disposent plus de prises de port parallèle I/O, impossible donc de brancher l'Action Replay ! Ils sont rusés chez Sony ! 3/ X-Files est en test dans ce numéro car il doit sortir durant le mois de septembre.

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

TETE D'YANNE

Q **Yann, un petit malin, a quelques questions à me poser. Tiens ? *«1/ Je vois que votre magazine est vendu en Italie. Est-il traduit en Italien Consola+, ou pas ? 2/ Pourquoi la Neo Geo CD n'est-elle pas disponible en version officielle ? 3/ Faut-il que je vende ma Nintendo 64 pour acheter la Dreamcast ? 4/ Je suis inquiet : Climax Landers sera-t-il mieux que Zelda 64 ?»***

R Salut Yan (Yan est le diminutif de Yann, tu ne savais pas ?). Consoles+ est bien vendu en Italie mais n'est pas traduit en italien. Faut pas exagérer non plus ! Tu me diras, Consoles+ en italien, ça pourrait donner Consoles Plous. Sympa comme nom ! 2/ La Neo Geo, première du nom, était autrefois distribuée par Guillemot en France. Mais depuis quelques années maintenant, plus personne ne la distribue de manière officielle. Les boutiques l'importent du Japon, ce qui explique son prix assez élevé, comme celui des jeux d'ailleurs. Il semblerait que cette console n'ait pas remporté un succès assez conséquent en France pour remplir les coffres des importateurs et distributeurs de billets verts. Comme toujours, tout est question d'argent... 3/ C'est la question que beaucoup de personnes se

COBOS JULIEN, 11 ANS (59, LILLE).

MERCI POUR TES NOMBREUX DESSINS MAIS NOUS NE POUVONS N'EN PUBLIER QU'UN !

HAVOS JULIEN, 13 ANS (44, LA MONTAGNE).

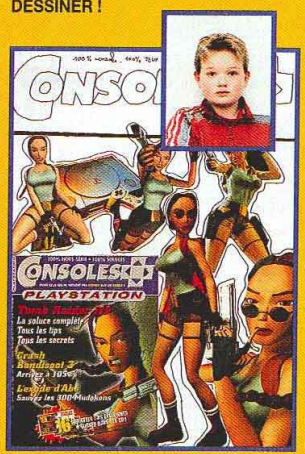
TIENS, C'EST BIZARRE, JE CROYAIS QUE LA MONTAGNE, C'ÉTAIT À LA MONTAGNE JUSTEMENT...

OSIOW LIONEL (87, LIMOGES)

AVEC LA TETE QUE TU AS MON PAUVRE AMI, PAS ÉTONNANT QUE TU PASSES TON TEMPS À DESSINER !

ALAIN CONNU (99, PAS ICI).

DOMMAGE QUE TU N'AIES PAS INDIQUÉ TON ADRESSE BEL(LE) INCONNU(E). TU AURAIS EU DU SUCCES AUPRES DE TES AMIS...



BOCHNIAK ANDRÉA (07, GRAS).

CH'EST DINGUE, MAIS CH'AI L'IMPRÉCHION QUE LARA CROFT TE FAIT DE L'EFFET, NON ? CHI CHI ! JE T'ACHURE !

MINISINI ANTHONY (95, CHAUMONTEL).

MINISINI, MAIS IL FAIT LE MAXIMUM ! ENTRE DEUX DESSINS, TU CHOMES AU TEL, C'EST ÇA ? AH BRAVO !

posent. Mais ne compte pas sur moi pour te répondre et te dire *«achète celle-ci, revends celle-là»*... Je trouve que la Nintendo 64, comme la Dreamcast, sont deux excellentes consoles. Donc, je te dirai, comme d'habitude : *«si tu peux, garde ta Nintendo et achète une Dreamcast !»*. Il y a encore du très bon à venir sur Nintendo 64 d'ici Noël et l'année prochaine. 4/ Attention, ne confondons pas tout. Pour l'instant, nous n'avons vu que des photos de Climax Landers. Alors se fier à des photos pour dire qu'un jeu est mieux qu'un autre, je ne crois pas que cela soit raisonnable ni professionnel. Tu comprends, beaucoup de personnes ont tendance à confondre deux choses : beauté et intérêt. Un jeu peut être très beau mais excessivement chiant et, inversement, un jeu peut être moche mais franchement passionnant. Climax Landers semble être un très beau produit. Reste maintenant à voir s'il est intéressant. Une fois testé, on pourra te dire s'il est mieux que Zelda 64 ou pas...

JEAN GUEULE TOUT LE MONDE

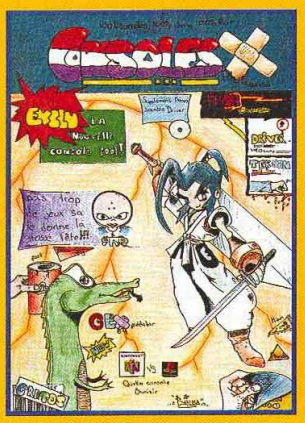
Q Jean Brehon est le papa d'un lecteur régulier de Consoles+. Voici ce qu'il m'écrit. *«Mon fils est accro des jeux vidéo et vous lit régulièrement. Sur mon conseil, il vous a écrit pour vous demander des informations sur la façon de présenter, de préparer un script de jeu. Il n'a eu aucune réponse. [...] Je voudrai que vous cessiez de prendre les jeunes pour des tirelires et des machines à donner de l'argent, et que vous les considériez comme des partenaires. Se sont eux qui vous font vivre (et les parents derrièren naturellement). Un petit mot en guise de réponse ne lui ferait pas de mal.»*

R Salut JB. Ah ! Enfin un papa de lecteur qui m'écrit. C'est pas trop tôt ! Mais Jean n'est pas content – on ne peut pas gagner à tous les coups ! Ce que je tiens à vous dire Jean, c'est que je ne peux pas répondre à tous les lecteurs. Ou alors, dans des hors-séries titrés Spécial Courrier+. Mais je crois que cela n'intéressera pas grand-monde. D'autre part, si votre fils lit régulièrement Consoles+, et donc le courrier, j'ai déjà répondu à ce genre de question. J'ai plusieurs fois donné les numéros de téléphone et adresses des principaux éditeurs de jeux vidéo en France : Kalisto, Infogrames et Ubi Soft. La conception d'un script de jeu vidéo n'est pas ma tasse de thé... mais c'est certainement celles des éditeurs ci-dessus cités. Je tiens aussi à vous dire que nous ne prenons pas les jeunes pour des tirelires. J'ai l'impression que vous vous trompez d'interlocuteur, cher ami... Si les jeux vidéo sont chers, ce n'est pas la faute de Consoles+. Là aussi, il faut vous adresser à la bonne personne, à savoir les éditeurs ci-quelques lignes plus haut cités...
Bonne journée Jean, et bonjour à votre fils de ma part !

PASSE TON CHEMIN

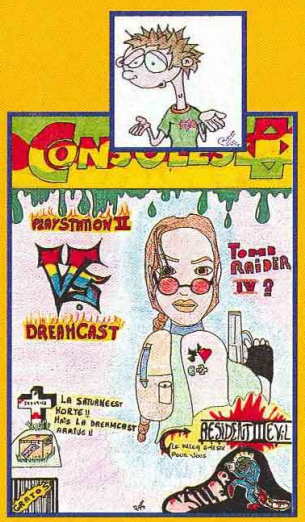
Q Un lecteur répondant au doux nom de Chemin (à moins qu'il se fiche de nous et qu'il s'appelle Autoroute ou Nationale 20 ou Départementale 6), me pose quelques questions : *«1/ Pourquoi au Japon, Resident Evil s'appelle-t-il Bio Hazard ? 2/ Quelles sont les personnes à la rédaction qui parlent Japonais ? Le japonais est-il dur à comprendre ?»*

R Salut Road 66. 1/ Tu as des questions très bizarres quand même ! Si Resident Evil s'appelle Bio Hazard au Japon, c'est parce que c'est comme ça et pas autrement ! Pourquoi la Super Nintendo s'appelle-t-elle la Super Famicom au Japon et Super Nes aux Etats-Unis ? Les jeux peuvent prendre parfois des noms différents suivant qu'ils sont vendus au Japon ou dans d'autres pays. Certaines sonorités, parfaitement adaptées à un pays donné, peuvent se révéler tout à fait inédéquates dans d'autres contrées.



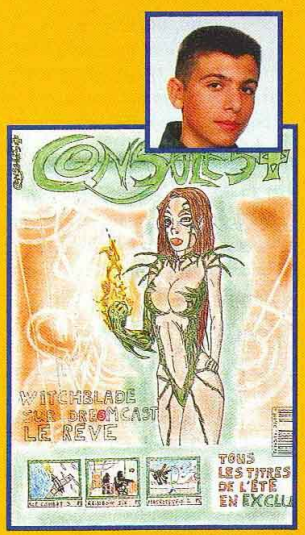
ALAIN JAQUET (2074, SUISSE).

UNE COUVERTURE À L'ABRI DES MAUVAISES MALADIES ET DES GROSSES TACHES, CAR COMPLETEMENT RECOUVERTE DE PLASTIQUE. BRAVO !



ROMS (07, VALLON-PONT-D'ARC).

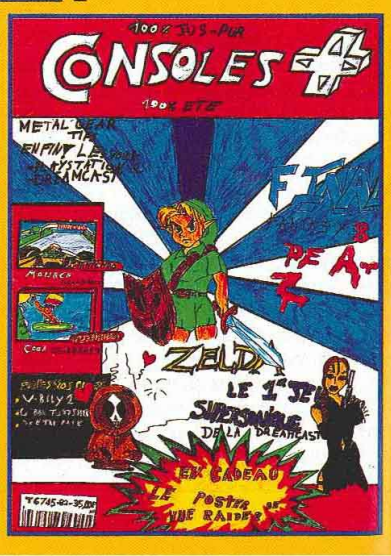
SOUS LE PSEUDO, SE CACHE UN HOMME, UN VRAI, PLEIN DE TATOUAGES ET DE MUSCLES. HEU, JE ME TROMPE ?



MONTEIDO FABIEN (91, BONDOUFLE).

AH, UNE BONNE PAIRE DE BONDOUFLE, RIEN DE MIEUX POUR PASSER SES SOIRÉES AU COIN DU FEU !

ENCORE UN ILLUSTRE INCONNU QUI ESPERE QU'ON LE RECONNAITRA. QUI SAIT ! ?



ALAIN PROVISTE (00, PAS LÀ NON PLUS).

ABRI DES
ET DES

UVERTE DE

ROMS (07, VALLON-PONT-D'ARC).

E DE
MIEUX POUR
AU COIN DU

ALAIN PROVISTE (00, PAS LÀ NON PLUS).

Auto Plus sur internet

votre nouvel arrêt sur l'autoroute de l'information

Auto Plus

5 rubriques indispensables :

- Tous les **prix** du marché **neuf**
- Tous les **équipements** des modèles d'occasion
- Connaître le **budget** de votre **voiture**
- Les **adresses** utiles
- Le **kiosque** pour vous abonner ou trouver des anciens numéros

Chaque **mardi** **10F**

LE 1ER JOURNAL QUI SE MET À LA PLACE DU CONDUCTEUR.

2/ Cheub parle très bien le japonais. Il a suivi des cours à la fac. Gia aussi se débrouille bien. Et, bien évidemment, notre correspondant au Japon, Kagotani San, parle couramment la langue de Mishima. Panda, quant à lui, baragouine le japonais plus qu'il ne le parle... En fait, il comprend bien quelques kanjis mais certainement pas le sens d'un texte de plusieurs phrases. Niiico et Switch sont des billes : à part «sauvegarder» ou «charger une partie», je crois bien qu'ils ne comprennent rien au japonais. Cette langue est en effet très difficile à comprendre, surtout si tu ne parles pas Japonais !

BOISSON FRAIS

Q Bruno Boisson me pose une centaine de questions. Comme je suis un sacré fainéant, je ne vais répondre qu'à une seule (qui en comporte déjà trois - faut s'accrocher avec lui !) : *«Quel est ton avis personnel sur la Dreamcast ? Crois-tu qu'elle aura le même avenir que la Saturn ? Que pensais-tu de la Saturn ?»*.

R Salut BB. La Dreamcast est à mon avis une très bonne console. En fait, au départ, quand elle est sortie au Japon, je doutais beaucoup de sa capacité à détrôner Sony et Nintendo. Depuis le dernier salon de l'E3 à Los Angeles, en mai dernier, j'ai radicalement changé d'avis ! Le stand Sega était l'un des plus impressionnants du salon, par sa surface d'une part, mais aussi grâce aux jeux proposés aux visiteurs. Elle n'aura à mon avis pas le même avenir que la Saturn. Car si la Saturn s'est moins bien vendue que la Playstation, c'est qu'elle avait quelques points faibles que n'avait pas la Playstation.
Le principal défaut (mis à part le prix exorbitant de la console à sa sortie) était que la console ne gérait pas les polygones de transparence dans les jeux en 3D. Ou alors, il fallait user de mille ruses pour en proposer. Le problème ne se posait pas pour la Playstation. Ainsi, quand on voyait tourner côte à côte un jeu sur Playstation et un autre sur Saturn, la différence visuelle était énorme... la grande majorité des joueurs étant plus attirée par le côté esthétique d'un jeu que par son intérêt, la Playstation s'est rapidement imposée en France et partout à travers le monde. La conséquence ne s'est pas fait attendre : les éditeurs de jeux voulant gagner de l'argent plutôt que d'en perdre (ça se comprend, non ?) se sont mis à développer des produits uniquement pour la Playstation... Au placard, la Saturn ! L'arrivée de la Dreamcast va faire du bien à Sega. La console est vraiment performante, tant techniquement que graphiquement.

BRUNO A JEUN

Q Bruno a lu dans son Consoles+ de cet été (numéro 90) une pub de Nintendo où l'éditeur affirme : *«Lors du salon de l'E3 1999, nos cartouches ont reçu 7 Interactive Achievement Awards sur les 8 trophées mis en jeu (...). Quant au prix du meilleur jeu de combat de l'année, c'est WCW vs NWO sur Nintendo 64 qui l'a gagné»*. D'où les questions de Bruno : *«1/ Connais-tu ce jeu ? 2/ Quels genres de jeux sont Jet Force Gemini et Tonic Trouble ?»*

R Salut Bru. 1/ Je connais effectivement ce jeu de combat. En fait, il s'agit d'un jeu de catch très bien réalisé. Si tu aimes le genre, tu peux l'acheter sans problème, tu vas te marrer. 2/ Jet Force Gemini est un peu plus difficile à définir. Ce n'est pas vraiment de la plate-forme ni de l'aventure, il y a pas mal d'action et tout est en 3D. Un peu comme Tomb Raider si tu veux, mais plus basé sur l'action. Tu utilises souvent ton arme pour détruire les adversaires et tu passes un peu de temps à trouver des interrupteurs pour progresser dans les niveaux. Ce que j'en ai vu à Los Angeles ne me donne pas tellement envie d'y jouer... J'attends par contre avec impatience Donkey Kong 64 du même éditeur, Rare. Tonic Trouble est un jeu de plates-formes 3D pur et dur. Il propose également de nombreux niveaux qui n'ont rien à voir avec le genre plates-formes : glissade sur des pentes enneigées, virée en ski nautique ou encore niveaux aquatiques sont au rendez-vous.

SON OF A BITCHE

Q Jonathan Steiner, qui habite à Saint Louis-les-bitches, possède une Playstation, une Gameboy et une Nintendo 64. Parmi toutes les questions qu'il me pose, en voici une intéressante : *«1/ Ne penses-tu pas que l'on retourne en arrière avec les DVD ? D'accord la capacité de stockage est impressionnante, mais les lecteurs sont encore très lents. Ne vaudrait-il pas mieux des jeux Playstation sur plusieurs CD avec des temps de chargement très rapides, que des jeux sur DVD avec des temps de chargement plus longs ? 2/ Penses-tu me publier ?»*

R Salut John. 1/ Le DVD ne marque certainement pas un retour en arrière, même si les lecteurs de DVD sont encore, il faut le reconnaître, un peu lents. Mais tu sais, à la vitesse à laquelle les choses avancent, il y a fort à parier que le prochaines consoles à voir le jour, qui utiliseront cette technologie, seront équipées des derniers lecteurs du moment. Sur PC, j'ai vu que l'on était déjà aux lecteurs DVD 5x, contre 2x il y a encore six mois... C'est vrai que les temps de chargement sont d'autant plus longs que la vitesse du lecteur est faible, et je souhaite de tout mon cœur que Sony ne fasse pas la bétise de proposer un lecteur trop lent.
2/ Je ne pense absolument pas à te publier. Non seulement tu serais trop content, mais en plus je déteste faire cela devant tout le monde.

SOS COURRIER

Q C'est étonnant ! Anthony, un jeune lecteur de Consoles+ (14 ans et presque toutes ses dents), ne me pose aucune question ! Il souhaite simplement que je publie son adresse pour correspondre avec des lecteurs de Consoles+. Il voudrait

LE PRIX D'EDDY KACE

C'est un petit gars de 14 ans qui remporte le prix d'Eddy Kace. Il recevra donc le prochain numéro de Consoles+ dédicacé par toute l'équipe (Panda, comme à son habitude signera d'une croix !). Son dessin, constitué en fait d'un assemblage de plusieurs feuilles de papier, est très réussi et a dû lui demander pas mal de temps. Je te renvoie ton dessin le mois prochain avec ton numéro dédicacé, OK ? A bientôt !

POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

Dans le cadre des Rendez-Vous Electroniques

Le samedi 18 septembre

Paris-Bercy

22H00 - 8H00

Magic Garden

A night of house, techno, dub & drum'n'bass

Après avoir fêté la Techno Parade 98 au Zénith de Paris, MAGIC GARDEN est fier de présenter la plus grande soirée en clotûre de la Techno Parade 1999. Pour une nuit, Bercy sera transformé en emple du groove en compagnie des meilleurs représentants de la bonne vibe électronique mondiale : house, techno, dub & drum'n'bass... let's party !

THE BIG ROOM

ORBITAL live, GREEN VELVET live, JUAN ATKINS , JOSH WINK
The End Sound System, Tom Parris, Jérôme Pacman

THE MAGIC ROOM

Magic Garden

JOHN ACQUAVIVA, BOB SINCLAR , CHARLES SCHILLINGS , Terry Francis, D'julz, Dan Ghenacia

Magic Garden

THE METALHEADZ ROOM with Black Label

GOLDIE, Randall, Bailey, Otis, Anakyne, MC Justyc, MC Fats

THE SUNSHINE TERRACE with Dub Action

The Rootsman, Disciples, Djins, Dub Action

Visuels : Mental Warp + Laps (Technovision, Paris) Perfos : les Astéroïdes Déco : Xaintrieman

PAF : 150 F prévente (hors frais de location), 180 F sur place.

Préventes : Fnac, Virgin, réseau France Billets, magasins spécialisés.
Un CD Serial Records / Magic Garden vous est offert pour l'achat d'une prévente Magic Garden (dans la limite des stocks disponibles).
Offre réservée aux acheteurs de préventes dans les magasins Virgin Mégastores, et les magasins spécialisés (liste disponible sur le web).

www.magicgarden.org

Virgin MEGASTORE

BOX MAN www.boxman.fr

funradio

APOLLO AXE APOLLO

échanger son avis sur tel ou tel jeu... Voici donc son adresse : Juilliart Anthony, 12, rue Madon, 13005 Marseille.

R Voila, c'est fait Anthony. Et merci encore pour ta carte postale de South Park, c'est très sympa !

ALBERT PREMIER

Q Albert Kungas, après m'avoir raconté sa vie pendant quatre pages et assassiné la moitié de la presse spécialisée, me pose quelques questions (enfin !) : *«1/ Peut-on émuler les jeux sur Dreamcast ? 2/ La Nintendo Dolphin sera-t-elle plus puissante que la PS2 ? 3/ Existe-t-il du piratage pour les DVD-Rom ? 4/ Quel est l'intérêt pour Capcom de sortir Resident Evil 2 sur Nintendo 64, s'il va bientôt y avoir le troisième épisode sur Playstation ?»*

R Salut Alb. Ta vie est très intéressante, mais je préfère répondre à tes questions, tu ne m'en veux pas ? 1/ Pour l'instant, la Dreamcast n'émule aucun jeu. Une rumeur circule sur Internet selon laquelle un émulateur Saturn sur Dreamcast existerait. Je n'en crois rien et veux le voir pour le croire. 2/ Si l'on en juge par les capacités techniques publiées par Nintendo, oui, la Dolphin est beaucoup plus puissante que la Playstation 2. Mais avant de vendre la peau de l'ours, attendons d'avoir les deux consoles entre les mains.
3/ Oui, mais il coûte très cher. Les premiers graveurs de DVD-Rom sont disponibles sur le marché, mais leur prix avoisine les 50 000 francs ! 4/ L'intérêt pour Capcom est justement de vendre le jeu à tous les possesseurs de Nintendo 64 qui n'y ont pas joué sur Playstation ! Peu de joueurs possèdent une Nintendo 64 et une Playstation chez eux... Ce qui laisse envisager de très bonnes ventes.

PASSADORE LA PILULE AU SOLEIL

Q Passadore, un lecteur abonné à Internet et au câble (lolonet@cybercable.fr) m'envoie sa lettre par email : *«Salut Bomboy. Je suis Lolo, un vieux lecteur de Consoles+ et hardcore gamer à mes heures. 1/ Possédant un PC, je lis attentivement vos articles sur les émulateurs Playstation, et plus exactement ceux concernant Bleem!. Et je peux vous conseiller d'arrêter de fumer la moquette, car avec mon Pentium II 266 (68 Mo de Ram et équipé d'une carte graphique Banshee), je n'arrive pas à faire tourner correctement un jeu 2D comme Marvel vs Street Fighter. Y a-t-il une raison ? 2/ Y a-t-il un moyen de traduire les Rom Super Nintendo que l'on trouve sur Internet, par exemple pour faire passer un jeu du japonais à l'anglais ?»*

R Salut Cyber kéké. 1/ Personne ici ne fume la moquette (à part Switch et Virginie, notre nouvelle maquettiste). Bleem! n'en est qu'à ses balbutiements. La version 1.2, qui vient juste de sortir, corrige pas mal de défauts et rend le programme encore plus compatible avec les jeux Playstation. Il se pourrait que Marvel vs Street Fighter ne fonctionne pas bien avec la version 1.0 mais beaucoup mieux avec la version 1.2. Puisque tu es abonné à Internet, va donc faire un tour sur leur site (www.bleem.com). Il y a souvent des informations sur les problèmes de compatibilité et parfois même des solutions !
2/ Il existe sur Internet des sites sur lesquels on trouve des patches (PC ou Mac) qui permettent de traduire une partie ou l'intégralité d'une Rom japonaise en américain. Cependant, ces patches sont de plus en plus rares puisque la Super Nintendo n'est plus vendue maintenant. Cherche un peu sur Internet et tu trouveras ces sites (désolé, je n'ai pas le droit de te donner les adresses, ces sites n'étant pas... légaux).

UN SACRÉ GAÏD

Q Karim Gaïd, un sacré lascar, aimerait me poser quelques questions : *«1/ A quelles conditions un jeu est-il réédité en version Platinum ? 2/ Spyro sortira-t-il en version Platinum ? 3/ Qui est la fille en couverture du C+ 90 ? S'agit-il de Claire Refield ?»*

R Salut Kar. 1/ Alors, pour qu'un jeu soit réédité en version Platinum, il faut qu'il réponde à deux critères : être sorti il y a plus d'un an et avoir été vendu à plus de 150 000 exemplaires. 2/ Oui, dès la fin du mois de novembre, à condition qu'il se soit d'ici là vendu à plus de 150 000 exemplaires, justement !
3/ La fille en couverture est effectivement Claire Redfield. Si elle ne ressemble pas comme deux gouttes d'eau à celle du premier épisode, c'est qu'il s'agit d'une illustration créée spécialement pour Consoles+. L'auteur de cette œuvre s'est inspiré du visage de Claire pour faire cette couverture. Mais c'est quand même ressemblant, non ?

N'OUBLIEZ PAS...

- D'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo. Elle sera publiée dans le magazine, à côté de vos œuvres. Que ceux qui ressemblent au Panda au réveil s'abstiennent. Ils peuvent toutefois m'adresser une photo de leur sœur. Autre chose : je ne peux pas publier les dessins trop grands ! Inutile d'envoyer des mètres carrés, soyez raisonnable pour une fois. Une bonne sieste et au lit (comme dirait Niiico).
- De me faire parvenir vos dessins sur disquette PC ou Macintosh. Seul un enregistrement au format JPEG, TIFF ou PICT permet à nos ordinateurs d'afficher vos dessins. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Que Niiico (un ami des SR) s'occupe de me passer les questions que vous voulez me poser par email. J'y répondrai comme au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante : ngavet@emapalpha.fr

CONSOLES+

RÉDACTION • PUBLICITÉ
150, rue Galliéni
92514 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 00 ,
Fax rédaction : 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 18 96
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Éditeur
Jan Jacob Boom-Wichers
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Juliette Van Paaschen (16 72)
Chefs de rubrique
Nicolas Gavet (Niiico)
Gia-Dinh To (Gia)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher (premier SR)
Maquette
Virginie Auvertin,
Olivier Mourgeon (premier maquettiste),
Ont collaboré à ce numéro
Bomboy, Sébastien Le Charpentier (Cheub), François Garnier (le Panda), Suzie Gorini (maquette), Christophe Kagotani (correspondant permanent au Japon), Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure (Switch), Nathalie Reuiller (SR), Stephan Schreiber (SR).

PUBLICITÉ
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directreur de publicité
Olivier Guillermet (1631)
Chefs de publicité
Clarisse du Rivau (18 39)
Fax : 01 41 86 18 96
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)

TÉLÉMATIQUE
Responsable télématique
Christophe Veber (01 41 33 56 43)

FABRICATION
Chefs de fabication
Isabel Delanoy (17 90)
Gilbert Hémon (17 91)

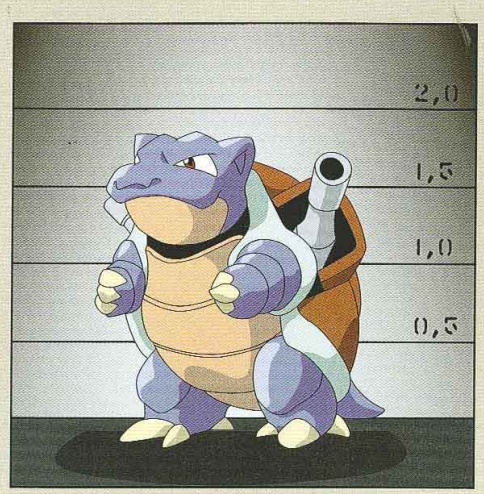
SERVICE ABONNEMENTS
Tél.: 01 64 81 20 23
France : 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique : 1 an (12 numéros) : 457 F
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (12 numéros) : 3 333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA S.A. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. **Principal actionnaire :** EMAP FRANCE. **Propriétaire :** EM-IMAGES. **P-DG et directeur de la publication :** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Directeur délégué :** Marc Auburtin. **Directeur d'édition pôle :** Vincent Cousin. **Directeur du marketing :** Roland Claverie. **Responsable administratif et financier :** Christel Marjotte Beyferian. **N° de commission paritaire : 0400 K7320.** **Dépôt légal :** août 1999. **Photogravure :** Key Graphic, PPDL. **Imprimerie :** Imaye, Laval (53). Fecomme Quebecor. **Distribution :** Transport Presse. **Département diffusion. Directeur délégué :** Pierre Christophe. **Directeur des ventes France/Export :** Annie Baron. **Trade Marketing :** Marlène Reux. **Ventes** (réservé aux dépositaires de presse) : Synergie Presse, Immeuble Le Ventose, 2, rue des Bourets, 92150 Suresne. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
ISSN 1162-8669.

DIFFUSION CONTRÔLE
OJD 1996

WANTED*



*recherché

NOM .....TORTANK
N°: 009
POIDS : .....85,5 KG
TAILLE : .....1,6 M
ATTAQUE : .....HYDRO-CANON
ELEMENT : .....EAU
SIGNE PARTICULIER : .....ARMURE A TOUTE EPREUVE

Pokémon™ Attrapez-les tous!™

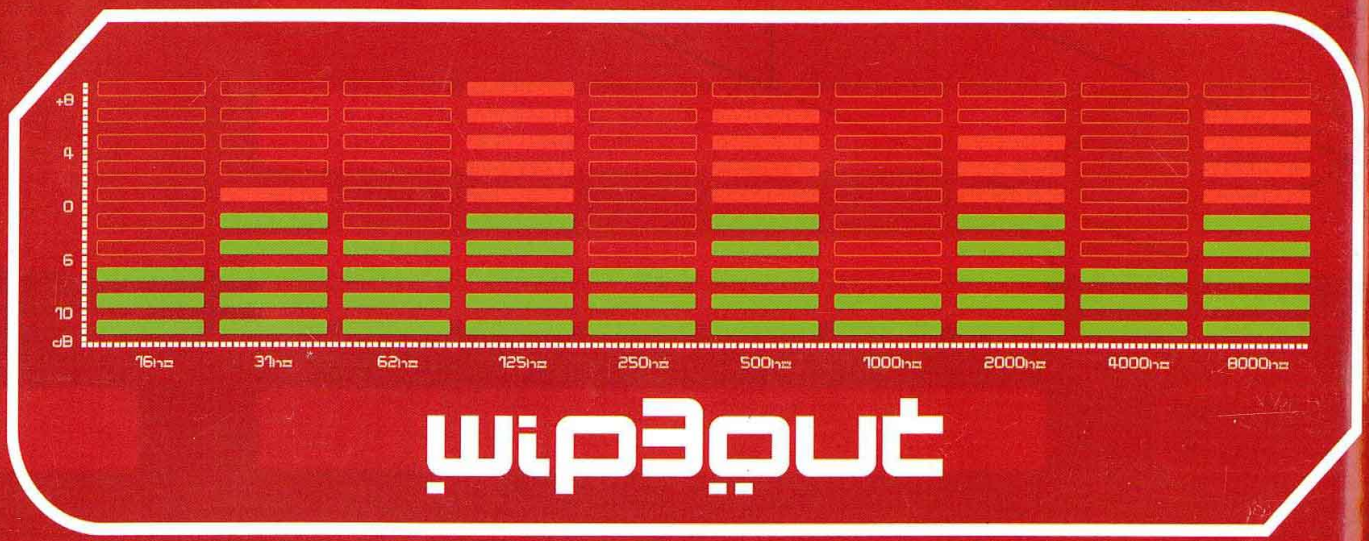
SOUPÇONNÉ D'ENVAHIR LE TERRITOIRE LE 8 OCTOBRE...

GAME BOY™

Nintendo®

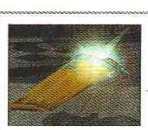
TOUTES LES INFOS SUR POKÉMON AU 08 36 68 77 55 (2,23 F LA MINUTE)

Wipeout, Psygnosis et le logo Psygnosis sont des ™ or ® et © 1999 de Psygnosis Ltd. Tous droits réservés. Conception graphique : RICB



wipeout

THE CHEMICAL BROTHERS - PROPELLERHEADS - DJ SASHA
ORBITAL - UNDERWORLD - PAUL VAN DYK



www.playstation.tm.fr

PlayStation®